

The N-GAGE logo is positioned in the upper right quadrant of the image. It features the text "N-GAGE" in a bold, sans-serif font. The "N" is red, while the "GAGE" is white. The background of the entire slide is a dark gray with a complex, concentric grid pattern that creates a sense of depth and perspective, resembling a tunnel or a stylized globe. A series of horizontal lines, including a prominent red one and several thinner white and orange ones, cut across the middle of the image, adding a dynamic, technological feel.

N-GAGE

lšsamus vartotojo vadovas

NOKIA

CE168

ATITIKIMO DEKLARACIJA

Mes, NOKIA CORPORATION, vienašališkos atsakomybės pagrindu deklaruojame, kad gaminys NEM-4 atitinka Tarybos Direktyvos 1999/5/EC sąlygas.
Atitikimo deklaracijos kopiją galima rasti svetainėje
http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/

Copyright © Nokia Corporation 2003. Visos teisės saugomos įstatymo.

Draudžiama bet kokių būdu atgaminti, perduoti, platinti ar išsaugoti visą dokumentą ištisai ar bet kurią jo dalį be išankstinio raštiško „Nokia“ leidimo.
„Nokia“, „Nokia Connecting People“ ir „N-Gage“ yra paprasti arba įregistruoti „Nokia Corporation“ prekių ženklai. Kiti čia minimų gaminių ar įmonių pavadinimai gali būti atitinkamų savininkų firmų vardai arba prekių ženklai.
Nokia tune yra „Nokia Corporation“ garso ženklas.

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2002

© 1998-2002 Symbian Ltd. All rights reserved. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd. All rights reserved.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

ŠĮ GAMINĮ DRAUDŽIAMA NAUDOTI BET KOKIU BŪDU, ATITINKANČIU VAIZDO STANDARTĄ MPEG-4, IŠSKYRUS GAMINIO NAUDOJIMĄ TIESIOGIAI SUSIJUSĮ SU: (A) DUOMENIMIS AR INFORMACIJA, (i) SUKURTA IR NEMOKAMAI GAUTA IŠ VERSLO ĮMONĖJE NEDIRBANČIO VARTOTOJO, IR (ii) SKIRTA TIK ASMENINIAM NAUDOJIMUI; (B) KITAIŠ TIKSLAIS, KURIEMS MPEG LA, L.L.C. SUTEIKĖ KONKREČIĄ IR INDIVIDUALIĄ LICENCIJĄ.

USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD IS PROHIBITED, EXCEPT FOR USE DIRECTLY RELATED TO (A) DATA OR INFORMATION (i) GENERATED BY AND OBTAINED WITHOUT CHARGE FROM A CONSUMER NOT THEREBY ENGAGED IN A BUSINESS ENTERPRISE, AND (ii) FOR PERSONAL USE ONLY; AND (B) OTHER USES SPECIFICALLY AND SEPARATELY LICENSED BY MPEG LA, L.L.C.

Stac ®, LZS ®, © 1996, Stac, Inc., © 1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Hi/fn ®, LZS ®, © 1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. (www.intuwave.com)

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright (C) 1997-2003. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

„Nokia“ kompanijos veikia pagrįsta nuolatiniu gamybos tobulinimu. „Nokia“ pasilieka teisę be išankstinio įspėjimo keisti ir tobulinti bet kuriuos šiame dokumente aprašytus gaminius.

„Nokia“ neprisiima atsakomybės už bet kurių duomenų ar pajamų praradimą arba specifinius, atsitiktinius, aplinkybių sąlygojamus ar netiesioginius nuostolius, kad ir kokios priežastys būtų juos sukėlusios.

Šio dokumento turinys atspindi esamą padėtį. Išskyrus taikytinos teisės reikalavimus, dėl šio dokumento tikslumo, patikimumo ir turinio nepateikiame jokių garantijų, nei konkrečiai išreikštų, nei numanomų, įskaitant garantijas dėl galimybės panaudoti šią informaciją komerciniams ar konkrečiai paskirčiai pritaikytais tikslais. „Nokia“ pasilieka teisę bet kuriuo metu ir be išankstinio įspėjimo šį dokumentą keisti arba jį atšaukti.

Skirtinguose regionuose gali būti skirtingos galimybės pasirinkti įvairius produktus. Geriausia susisiekti su arčiausiai Jūsų esančiu prekybos agentu ir pasiteirauti.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

9361536

2 laida LT

Turinys

Jūsų pačių saugumui	7
----------------------------------	----------

Bendroji informacija.....	9
----------------------------------	----------

Laukimo režimas.....	9
Meniu	11
Funkcijų sąrašai	12
Interaktyvūs paaiškinimai	12
Navigacijos juostelė	
– paieška horizontalia kryptimi.....	12
Visoms programoms būdingi veiksmai.....	13
Garso valdymas.....	14
Pateiktų kabelių prijungimas ir naudojimas.....	16
Bendroji atmintis.....	16

Žaidimyno kaip įprasto	
telefono naudojimas.....	18

Skambinimas	18
Atsiliepimas į skambutį	20
Žurnalas – ryšių duomenys ir bendras žurnalas.....	22
SIM katalogas	26
Atminties kortelė.....	27

Žaidimai	30
-----------------------	-----------

Žaidimo pradžia.....	30
----------------------	----

Kaip pradėti dviejų dalyvių žaidimą.....	30
Kaip pradėti kelių dalyvių žaidimą.....	31

Muzikos grotuvas ir radijas	32
--	-----------

Muzikos grotuvas.....	32
Radijas.....	34
Radijo naudojimas	36

Parametrai.....	41
------------------------	-----------

Bendrų parametrų keitimas.....	41
Prietaiso parametrai.....	41
Skambinimo funkcijos.....	43
Ryšio parametrai	44
Data ir laikas	49
Saugumo.....	49
Skamb. draud. (tinklo paslauga)	53
Tinklo	53
Telef. priedų parametrai.....	54

Adresų knyga	55
---------------------------	-----------

Adresų kortelių kūrimas	55
Adresatų informacijos kopijavimas	
iš SIM kortelės į žaidimyno	
atmintį ir atvirkščiai.....	55

Adresų kortelių redagavimas.....	56
Adreso kortelės peržiūra	57
Adresatų grupių tvarkymas.....	60
Duomenų importas.....	61

Atvaizdai ir ekranvaizdis 62

Atvaizdai.....	62
Ekranvaizdis.....	65

„RealOne Player™“ 67

„Media Guide“.....	68
Garso / vaizdo failų atkūrimas.....	68
Garso / vaizdo failų siuntimas.....	69
Parametrų nustatymas.....	69

Pranešimai 71

Pranešimai – bendra informacija	72
Teksto rašymas.....	73
Naujų pranešimų kūrimas ir siuntimas.....	76
Priėmimo dėžutė – pranešimų priėmimas	82
Mano katalogai	85
Pašto dėžutė.....	86
Siunčiamieji.....	90
SIM kortelėje esančių pranešimų peržiūra	90
Transliacija (tinklo paslauga).....	91
Paslaugų komandų redaktorius.....	91
Pranešimų parametrai	91

Aplinka97

Aplinkos keitimas.....	97
Aplinkų konfigūravimas.....	97
Aplinka „Beryšė“	98

„Kalendorius“ 100

„Kalendoriaus“ įrašų kūrimas	100
Kalendoriaus signalo nustatymas	103
Kalendoriaus įrašų siuntimas	103
Duomenų importas.....	103

Kiti ir Pramogos 104

Svarbūs	104
Darbai.....	105
Skaičiuoklė.....	105
Keitiklis	106
Užrašai.....	107
Laikrodis.....	107
Kompozitorius.....	108
Diktofonas	110

Paslaugos (XHTML)..... 111

Pagrindinės naudojimosi instrukcijos	111
Žaidimyno parengimas naršyklės paslaugoms	111
Ryšio įjungimas	112
Žymų peržiūra.....	113
Naršymas	114

Parsisiuntimas.....	115
Ryšio užbaigimas.....	116
Naršyklės parametrai	117

Programos („Java™“) 118

„Java“ programos įdiegimas.....	119
„Java“ programos parametrai	120

„Tvarkyklė“ – programų įdiegimas..... 121

Programinės įrangos įdiegimas.....	122
Programinės įrangos pašalinimas.....	123
Informacijos apie naudojamą atmintį peržiūra	123

Ryšiai..... 124

„Bluetooth“ ryšys.....	124
------------------------	-----

Žaidimyno prijungimas prie kompiuterio	129
Sinchronizacija su išoriniais prietaisais.....	130

Nesklandumų šalinimas..... 132

Klausimai ir atsakymai.....	133
-----------------------------	-----

Informacija apie baterijas..... 136

Priežiūra ir aptarnavimas..... 137

Svarbios saugumo instrukcijos 138

Rodyklė 143

Jūsų pačių saugumui

Perskaitykite šias paprastas taisykles. Pažeisdami šias taisykles galite sukelti pavojų arba nusižengti įstatymams. Smulkesnė informacija pateikta šiame vadove.

Naudodamiesi šio gaminio funkcijomis, gerbkite kitų asmenines teises ir nenusiženkite įstatymams.



Nejunkite mobilaus prietaiso, kai juo naudotis draudžiama, arba kai jis gali sukelti trikdžius arba pavojų.



SVARBIAUSIA – SAUGUS EISMAS

Vairuodami nelaikykite prietaiso rankoje.



TRIKDŽIAI

Visi belaidžiai prietaisai gali patirti trikdžius, kurie gali turėti įtakos jų veikimui.



IŠJUNKITE LIGONINĖSE

Laikykites visų nurodymų ir taisyklių. Būdami prie medicininės įrangos prietaisą išjunkite.



IŠJUNKITE ORO TRANSPORTO PRIEMONĖSE

Belaidžiai prietaisai gali sukelti trikdžius oro transporto priemonėse.



IŠJUNKITE PILDAMI DEGALUS Nesinaudokite prietaisu degalinėse. Nesinaudokite prie degalų ar cheminių medžiagų.



IŠJUNKITE NETOLI SPROGDINIMO VIETŲ

Nesinaudokite prietaisu ten, kur vykdomi sprogdinimo darbai. Laikykites apribojimų ir vykdykite visus nurodymus ir taisykles.



NAUDOKITĖS ATIDŽIAI

Naudokitės tik normalioje padėtyje, kaip aprašyta šiame vadove. Be reikalo nelieskite antenos.



KVALIFIKUOTAS APTARNAVIMAS

Prietaiso įrangą įdiegti arba taisyti gali tik kvalifikuoti aptarnavimo specialistai.



PRIEDAI IR BATERIJOS

Naudokite tik aprobuotus priedus ir baterijas. Nejunkite nesuderinamų prietaisų.



ATSPARUMAS VANDENIUI

Jūsų prietaisas nėra atsparus vandeniui. Neleiskite prietaisui sudrėkti.



ATSARGINĖS KOPIJOS

Nepamirškite pasidaryti visų svarbių duomenų atsarginių kopijų.





JUNGIMAS PRIE KITŲ PRIETAISŲ

Kai šį prietaisą jungiate prie kito prietaiso, jo vartotojo vadove perskaitykite išsamias saugumo instrukcijas. Nejunkite nesusuderinamų prietaisų.



SKAMBINIMAS SKUBIOS PAGALBOS TARNYBOMS

Pasirūpinkite, kad prietaisas būtų įjungtas ir veiktu. Paspauskite  tiek kartų, kiek reikia (pvz., baigti skambutį, uždaryti meniu ir t.t.), kad ištrintumėte ekrano turinį. Surinkite skubios pagalbos tarnybos numerį, po to paspauskite . Pasakykite, kur esate. Neužbaikite pokalbio tol, kol jums neeis.

Tinklo paslaugos

Šiame vartotojo vadove aprašytas belaidis prietaisas yra aprobuotas naudoti EGSM 900, GSM 1800 ir 1900 tinkluose.

Šiame vadove aprašytos funkcijos vadinamos tinklo paslaugomis. Tai specialios paslaugos, kurias jums teikia

belaidžio ryšio paslaugų teikėjas. Kad galėtumėte naudotis kuria nors iš šių tinklo paslaugų, pirma privalote užsisakyti jų iš paslaugų teikėjo ir iš jo gauti instrukcijas, kaip jomis naudotis.



Pastaba: kai kuriuose tinkluose gali būti neįmanoma siųsti visų nuo kalbos priklausomų ženklų arba paslaugų.

Įkrovikliai ir priedai



Pastaba: prieš naudodami su šiuo prietaisu, patikrinkite bet kokio įkroviklio modelio numerį. Su šiuo prietaisu galima naudoti šiuos maitinimo šaltinius: ACP-12, LCH-9 ir LCH-12.



PERSPĖJIMAS! Su šio modelio prietaisu naudokite tik „Nokia“ aprobuotas baterijas, įkroviklius ir priedus. Naudodami kitokių rūšių priedus, galite netekti visų prietaisui taikomų garantijų, ir tai gali būti pavojinga.

Teiraukitės prekybos atstovo, kokie priedai yra aprobuoti.

Kai atjungiate bet kurio priedo srovės laidą, traukite už kištuko, bet ne už laido.

1. Bendroji informacija


Mobiliajame žaidimyne „Nokia N-Gage™“ yra žaidimų ir muzikos funkcijos, taip pat kitos kasdien reikalingos funkcijos: „Telefonas“, „RealOne Player™“, „Pranešimai“, „Laikrodis“, žadintuvas, „Skaičiuoklė“ ir „Kalendorius“.

Etiketės pakuotėje

- Prietaiso pakuotėje esančiose etiketėse pateikta svarbi informacija klientų aptarnavimo ir paramos tikslams. Prietaiso pakuotėje taip pat įdėtas paaiškinimas, kaip naudoti šias etiketes.

Laukimo režimas

Toliau aprašyti simboliai rodomi tuomet, kai žaidimynas yra paruoštas naudojimui ir jame nėra įvesta jokio teksto ar numerių. Ši žaidimyno būklė vadinama „laukimo režimu“.

A Parodo korinio ryšio tinklo signalo toje vietoje, kur esate, stiprumą. Kuo juostelė aukštesnė, tuo signalas stipresnis. Antenos simbolį virš **A** pakeičia GPRS simbolis , kai nustatoma parametro *GPRS* ryšys reikšmė *Kai įmanoma* ir galima užmegzti ryšį tinkle arba pazonėje. Žr. „Pakietiniai duomenys (Bendrasis pakietinis radijo ryšys, GPRS)“, 45 psl. ir „GPRS“, 49 psl.

B Rodomas analoginis arba skaitmeninis laikrodis. Taip pat apie parametrus skaitykite skyrelyje „Data ir laikas“, 49 psl., ir meniu



Laukimo režimas→


Atvaizdas fone, 42 psl.

C Parodo, kuriame korinio ryšio tinkle šiuo metu veikia žaidimynas.


D Parodo baterijos įkrovos lygį. Kuo juostelė aukštesnė, tuo baterija išsikrovusi mažiau.

E Navigacijos juostelė: rodo įjungtą aplinką. Jei pasirinkta *Įprastinė* aplinka, vietoje aplinkos pavadinimo rodoma data. Daugiau informacijos pateikta skyrelyje „Navigacijos juostelė – paieška horizontalia kryptimi“, 12 psl., ir skyrelyje „Aplinka“, 97 psl.

F Rodo, kokias funkcijas galima greitai įjungti pasirinkimo klavišais  ir .


 **Patarimas!** Pasirinkimo klavišus galite susieti su kitomis funkcijomis ir galite pakeisti fono paveikslėlį. Apie parametrus skaitykite skyriuje „Laukimo režimas“, 9 psl.





 **Pastaba:** jūsų žaidimyne veikia ekrano užsklanda. Jei penkias minutes telefono nenaudojate, ekranas lieka tuščias, ir pradedama rodyti ekrano užsklanda. Žr. 42 psl. Norėdami išjungti užsklandą, paspauskite bet kokį klavišą.


Įvairių veiksmų simboliai


Viena arba kelios iš toliau parodytų piktogramų gali būti rodomos ekrane, kai žaidimyne įjungtas laukimo režimas:

 — rodo, kad gavote naujų pranešimų į „Priėmimo dėžutę“, esančią meniu „Pranešimai“. Jei simbolis mirksi, žaidimyne liko mažai laisvos atminties, todėl turite ištrinti kai kuriuos duomenis. Norėdami sužinoti daugiau informacijos, skaitykite skyrelį „Maža atminties“, 132 psl.


 — rodo, kad gavote naujų el. laiškų (tinklo paslauga).



 — rodo, kad gavote vieną ar keletą balso pranešimų. Žr. „Balso pašto dėžutės tikrinimas“, 19 psl.





 — rodo, kad kataloge „Siunčiamieji“ yra neišsiųstų pranešimų. Žr. 72 psl.


 — rodomas, kai aktyvioje aplinkoje pasirinkta parametro *Įspėj. apie skambutį* reikšmė *Be garso* ir parametro *Pranešimo tonas* reikšmė *Išjungtas*. Žr. „Aplinka“, 97 psl.

 — rodo, kad žaidimyno klaviatūra yra užrakinta.

 — rodo, kad įjungtas žadintuvas. Žr. „Laikrodis“, 107 psl.



 — rodo, kad įjungtas „Bluetooth“ ryšys. Turėkite galvoje, kad simbolis  rodomas tuomet, kai „Bluetooth“ ryšiu perduodami duomenys.



 — rodo, kad visi skambučiai į šį žaidimyną yra peradresuojami.  — rodo, kad visi skambučiai į šį žaidimyną yra peradresuojami į balso pašto dėžutę. Žr. „Skambučių peradresavimo parametrai“, 22 psl. Jei turite dvi telefono linijas, pirmosios linijos peradresavimo simbolis — , o antrosios — . Žr. „Naudojama linija (tinklo paslauga)“, 44 psl.


 — rodo, kad galite skambinti tik 2 telefono linija (tinklo paslauga). Žr. „Naudojama linija (tinklo paslauga)“, 44 psl.


Duomenų ryšio simboliai

- Kai programa užmezga duomenų ryšį, telefonui veikiant laukimo režimu mirksi vienas iš pavaizduotų simbolių.
- Kai simbolis rodomas pastoviai, ryšys yra aktyvus.

 atitinka duomenų ryšį,  atitinka didelės spartos duomenų ryšį,

Antenos simbolį pakeičia simbolis , kai yra aktyvus GPRS ryšys. Simbolis  rodomas tuomet, kai GPRS ryšys laikinai išjungiamas (užlaikomas) balso ryšio metu.

 atitinka fakso ryšį,

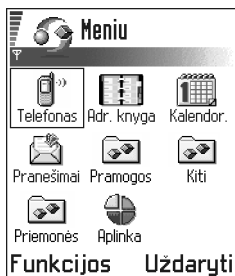
 atitinka „Bluetooth“ ryšį.

Meniu



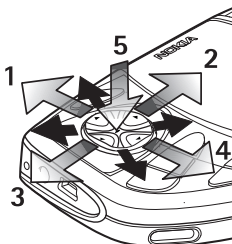
- Atidarykite pagrindinį meniu tinklėlį, paspausdami (menu klavišą). Atidarę „Meniu“ tinklėlį, galite įjungti bet kurią žaidimyne esančią programą.

„Meniu“ funkcijos:
*Atidaryti, Sąrašas /
 Tinklelis, Perkelti,
 Perkelti į katalogą,
 Naujas katalogas, Paaškinimas ir Uždaryti programą.*



Meniu tinklelio peržiūra

- Norėdami tinklėlyje rinktis įvairius meniu, spauskite viršutinę , apatinę , kairiąją arba dešiniąją valdymo klavišo rodyklę.
- Pastaba:** kai žaisdami norite judėti įstrižai, spauskite tarpus tarp rodyklių.



Programų ir katalogų atidarymas

- Norėdami atidaryti kokią nors programą ar katalogą, valdymo klavišu pažymėkite tą programą ar katalogą ir paspauskite valdymo klavišo vidurį (pažymėtą mėlyna rodykle 5).



Patarimas! Jei norite matyti programų sąrašą, pasirinkite **Funkcijos**→ *Sąrašas*.

Programų uždarymas

- Spaudinėkite **Atgal** tol, kol įjungsite laukimo režimą, arba pasirinkite **Funkcijos**→ *Uždaryti programą*.

Jei palaikysite paspaudę , žaidimyne įjungsite laukimo režimą, o programa toliau veiks fone.



Pastaba: skambutis visuomet baigiamas, kai paspaudžiate – netgi tada, kai įjungta ir ekrane rodoma kita programa.


Kai išjungiame žaidimą, programos uždamos, o neišsaugoti duomenys išsaugomi automatiškai.

Meniu pertvarkymas

Meniu galite pertvarkyti kaip norite. Rečiau naudojamas programas galite patalpinti kataloguose, o dažniau naudojamas programas – perkelti iš katalogo į meniu tinklėlį. Taip pat galite sukurti naujus katalogus.

- Pažymėkite, ką norite perkelti, ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Perkelti*. Programa pažymima varnele.
- Perkelkite pažymėtą sritį ten, kur norite patalpinti programą, ir paspauskite **Gerai**.

Programų perjungimas

Jei įjungėte kelias programas ir norite vietoje vienos atidaryti kurią nors kitą, palaikykite paspaudę (meniu klavišą). Pasirodo įjungtų programų perjungimo langelis. Pažymėkite norimą programą ir atidarykite ją paspausdami .



Pastaba: jei lieka

mažai laisvos atminties, žaidimynas gali uždaryti kai kurias programas. Prieš uždarydamas programą, žaidimynas išsaugo jos duomenis.



Funkcijų sąrašai

Funkcijos

Šiame vartotojo vadove galite pamatyti funkcijų sąrašus. Šiuose sąrašuose išvardintos komandos, kuriomis galite naudotis matydami įvairius vaizdus žaidimyno ekrane ir įvairiose situacijose.




Pastaba: galimos komandos priklauso nuo vaizdo, kurį matote telefono ekrane.



Patarimas! Kai kuriose situacijose, kai paspaudžiate valdymo klavišą, pasirodo trumpesnis

funkcijų sąrašas, kuriame pateikiamos matomam vaizdai taikomos pagrindinės komandos.


Interaktyvūs paaiškinimai

Žaidimyne „Nokia N-Gage“ yra interaktyvūs paaiškinimai, kuriuos galite atidaryti iš bet kurios programos, kurioje yra funkcijų sąrašas (**Funkcijos**). Norėdami atidaryti sąrašą **Funkcijos**, paspauskite klavišą .







Navigacijos juostelė — paieška horizontalia kryptimi

Navigacijos juostelėje galite matyti:



- mažas rodyklės ir lapelius, kurie reiškia, kad galite atidaryti daugiau vaizdų, katalogų ar failų;
- redagavimo simbolius (žr. „Teksto rašymas“, 73 psl.);
- kitą informaciją (pavyzdžiui, **2/14** reiškia, kad rodomas antras paveikslėlis iš 14, esančių kataloge). Norėdami peržiūrėti kitą paveikslėlį, spauskite .



Visoms programoms būdingi veiksmai


- **Atidarymas peržiūrai** – kai matote failų ar katalogų sąrašą, pažymėkite failą ar katalogą, kurį norite atidaryti, ir paspauskite valdymo klavišą arba pasirinkite **Funkcijos**→ *Atidaryti*.
- **Redagavimas** – jei norite redaguoti kokį nors komponentą (keisti jo turinį), dažnai reikia atidaryti jį peržiūrai ir tada pasirinkti **Funkcijos**→ *Redaguoti*.
- **Pervardijimas** – jei norite pervardyti failą ar katalogą, pažymėkite jį ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Pervardyti*.
- **Pašalinimas, trynimas** – pažymėkite, ką norite trinti, ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Ištrinti* arba paspauskite . Jei norite iškart ištrinti kelis failus (įrašus ar kt.), pirma turite juos pažymėti. Skaičiuokite kitą pastraipą („Žymėjimas“).
- **Žymėjimas** – kai matote sąrašą, jo įrašus galite pažymėti keliais būdais.
 - Jei norite pažymėti vieną įrašą, suraskite jį ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Žymėti, nežymėti*→ *Žymėti* arba kartu paspauskite  ir valdymo klavišą. Įrašas pažymimas varnele.
 - Norėdami pažymėti visus sąrašo įrašus, pasirinkite **Funkcijos**→ *Žymėti, nežymėti*→ *Žymėti visus*.
- **Kelių failų ar įrašų žymėjimas** – laikykite paspaudę  ir kartu spauskite viršutinę arba apatinę valdymo klavišo rodyklę. Kai pažymimi kiti failai ar įrašai, šalia jų atsiranda varnelės. Jei daugiau nenorite nieko žymėti, paleiskite valdymo klavišą ir atleiskite . Pažymėję

visus norimus failus ar įrašus, galite juos perkelti ar ištrinti, pasirinkdami **Funkcijos**→ *Perkelti į katalogą* arba *Ištrinti*.



- Jei norite palikti failą ar įrašą nepažymėtą, suraskite jį ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Žymėti, nežymėti*→ *Nežymėti* arba kartu paspauskite  ir valdymo klavišą.
 - **Katalogų kūrimas** – norėdami sukurti naują katalogą, pasirinkite **Funkcijos**→ *Naujas katalogas*. Žaidimynas prašo sugalvoti katalogo pavadinimą (ne daugiau 35 raidžių).
 - **Failų įkėlimas į katalogą** – jei norite įkelti failus į katalogą ar perkelti juos iš vieno katalogo į kitą, pasirinkite **Funkcijos**→ *Perkelti į katalogą* (ši funkcija nerodoma, kai nėra katalogų). Kai pasirenkate *Perkelti į katalogą*, atidaromas galimų katalogų sąrašas. Šiame vaizde taip pat galite matyti, kuriame katalogų struktūros lygmenyje yra programa (kai norite įkelti failą iš katalogo). Pasirinkite, kur norite perkelti failą, ir paspauskite **Gera**.
-  **Patarimas!** Apie teksto ir skaičių rašymą skaitykite skyrelyje „Teksto rašymas“, 73 psl.

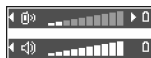
Paieška

Naudodami paieškos laukelį, galite ieškoti vardo, failo, katalogo ar greito jungimo nuorodos. Kai kuriais atvejais paieškos laukelis automatiškai nepasirodo, tačiau galite atidaryti jį, pasirinkdami **Funkcijos** → *ieškoti* arba tiesiog pradėdami rašyti raidės.


- 1 Jei norite ieškoti kokio nors įrašo, pradėkite rašyti jo pavadinimo (ar vardo) raides į paieškos laukelį. Žaidimynas iškart pradeda ieškoti atitikmenų ir pažymi tiksliausią iš jų. Jei norite tikslesnės paieškos, įrašykite daugiau raidžių. Tada bus pažymėtas įrašas, tiksliausiai atitinkantis įvestas raides.
- 2 Kai randate norimą įrašą ir norite jį atidaryti, paspauskite .

Garso valdymas

Kai žaidimynu su kuo nors kalbate ar klausotės kokio nors garso įrašo, paspauskite  arba , jei norite sustiprinti arba susilpninti garsą.



Garso lygio piktogramos:

 — atitinka ausinės ir laisvų rankų įrangos su mikrofonu režimus,

 — atitinka garsiakalbio režimą.





Patarimas! Su žaidimynu naudojant pateiktą laisvų rankų įrangą su mikrofonu, skambinti, žaisti ar klausytis muzikos tampa dar įdomiau.

Garsiakalbis

Jūsų žaidimyne yra vidinis garsiakalbis, naudojamas žaidimynui veikiant laisvų rankų režimu. Garsiakalbio vieta parodyta „Greitos pradžios vadove“ esančiame paveikslėlyje, kuriame taip pat pavaizduoti įvairūs klavišai ir kitos žaidimyno dalys. Garsiakalbis suteikia galimybę kalbėti ir klausyti ne glaudžiant žaidimyną prie ausies, o laikant jį trumpu atstumu nuo savęs, pavyzdžiui, ant šalia esančio stalo. Garsiakalbį galima naudoti skambučio metu, naudojant programas su garsais ir peržiūrint daugiaformačius pranešimus. „RealOne Player™“ garsiakalbį įjungia automatiškai, kai žiūrite vaizdo įrašą. Skambučio metu naudojant garsiakalbį, galima lengviau naudotis kitomis programomis.

Garsiakalbio įjungimas

Kai kalbate žaidimynu ir norite įjungti garsiakalbį, pasirinkite **Funkcijos** → *Įjungti garsiakalbį*. Suskamba signalas, navigacijos juostelėje pasirodo simbolis , ir pasikeičia garso simbolis.

 **Svarbu žinoti:** nelaikykite žaidimyno prie ausies, kai įjungtas garsiakalbis, kadangi jo sklaidžiamas garsas gali būti labai stiprus.

Jei norite naudoti garsiakalbį kalbėdami žaidimynu, turite įjungti jį kiekvieno skambučio metu. Garsus naudojančios programos, tokios kaip „Kompozitorius“ ir „Diktofonas“, garsiakalbį įjungia automatiškai.

Garsiakalbio išjungimas

- Kai jums skambina arba kai groja muzika, pasirinkite **Funkcijos** → *Įjungti ragelį*.

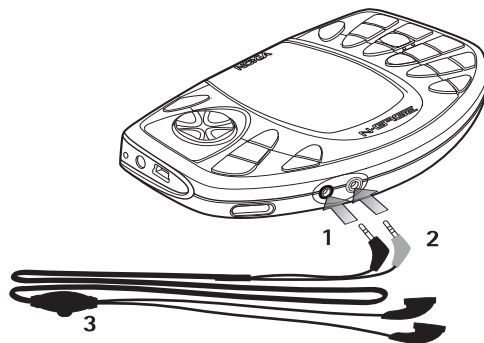
Laisvų rankų įrangos su mikrofonu prijungimas ir naudojimas

Naudodami pateiktą stereofoninę laisvų rankų įrangą su mikrofonu HDD-2, galite klausytis žaidimyno vidinio FM radijo arba muzikos grotuvo. Norėdami skambinti naudokitės klaviatūra. Kai kam nors prisiskambinate, su pašnekovu galite bendrauti naudodami laisvų rankų įrangą su mikrofonu.




Laisvų rankų įrangos HDD-2 prijungimas


Įkiškite juodo laisvų rankų įrangos su mikrofonu kabelio galą į žaidimyne esantį lizdą (1). Panašiai turėtumėte įkišti

ir pilko laisvų rankų įrangos su mikrofonu kabelio galą į lizdą (2).



Laisvų rankų įrangos su mikrofonu laidas taip pat atlieka radijo antenos funkciją, todėl leiskite jam kabėti laisvai.

 **PERSPĖJIMAS!** Klausydamiesi labai garsios muzikos, galite pakenkti savo klausai. Norėdami pareguliuoti garsą, kai prie žaidimyno prijungta laisvų rankų įrangą su mikrofonu, spauskite  arba .

 **PERSPĖJIMAS!** Naudodami laisvų rankų įrangą su mikrofonu, girdėsite mažiau aplinkinių garsų. Nenaudokite laisvų rankų įrangos su mikrofonu, jeigu dėl jos gali kilti pavojus jūsų saugumui.

Atsiliėpimas naudojant laisvų rankų įrangą su mikrofonu


Norėdami atsiliėpti į skambutį, kai naudojate laisvų rankų įrangą su mikrofonu, paspauskite distancinio valdymo mygtuką (3), esantį mikrofono dalyje. Žr. „Laisvų rankų įrangos HDD-2 prijungimas“, 15 psl. Norėdami baigti skambutį, paspauskite tą patį mygtuką.

Pateiktų kabelių prijungimas ir naudojimas


Žaidimyno pakuotėje pateikti du kabeliai, kuriuos galite su juo naudoti.

- 1 Naudodami pateiktą garso įėjimo kabelį ADE-2 (3), savo žaidimą galite prijungti prie suderinamos išorinės garso sistemos (pavyzdžiui, prie kompaktinių plokštelių grotuvo).




 **Pastaba:** įrašomo garso signalą reikia valdyti išoriniame prietaise. Išoriniame prietaise nustatykite tokį garso lygį, kuris nekeltų trikdžių.

- 2 Garso failams tvarkyti galite naudoti programą „Nokia Audio Manager“. Pateiktu kabeliu „DKE-2 USB Mini-B“ (1) galite prijungti žaidimą prie suderinamo kompiuterio. Norėdami sužinoti daugiau informacijos apie „Nokia Audio Manager“, skaitykite 37 psl.

 **Pastaba:** kai prijungtas USB kabelis, nei „Music Player“, nei jokia kita programa negali kreiptis į atminties kortelę. Ištraukus USB kabelį, atminties kortele gali naudotis visos programos.

- 3 Pateiktu pereinamuoju kabeliu ADA-2 (2) galite prijungti savo žaidimą prie ausinių.

 **Dėmesio!** Prieš jungdami pateiktą kabelį „DKE-2 USB Mini-B“, savo kompiuteryje iš kompaktinės plokštelės įdėkite programą c.

Bendroji atmintis

Žaidimyno bendrąją atmintį naudoja šios funkcijos: žaidimai, adresų knyga, tekstiniai pranešimai, daugiaformačiai pranešimai, atvaizdai ir skambėjimo tonai, „RealOne Player™“, kalendorius, darbotvarkė ir parsisiųstos programos. Jei naudojate kurią nors iš šių funkcijų, lieka mažiau atminties kitoms funkcijoms. Tai yra ypač pastebima, kai kurios nors funkcijos naudojamos labai intensyviai. Pavyzdžiui, bendrojoje atmintyje įdiegus daug žaidimų ar išsaugojus daug atvaizdų, žaidimynas gali parodyti pranešimą, kad visa atmintis užimta. Tokiu atveju

atlaisvinkite dalį bendrosios atminties, ištrindami iš jos įvairius žaidimus, atvaizdus ar kitus failus.



Pastaba: muzikos takeliai saugomi atminties kortelėje, todėl jie nenaudoja bendrosios žaidimyno atminties.



2. Žaidimyno kaip įprasto telefono naudojimas

Skambinimas

- 1 Žaidimynui veikiant laukimo režimu, įrašykite vietovės kodą ir telefono numerį. Žymeklį galite perkelti paspausdami arba . Jei norite ištrinti numerį, paspauskite .
 - Kai skambinate į užsienį, du kartus paspauskite , kad įvestumėte tarptautinio skambučio ženklą (ženklas + pakeičia pirmus tarptautinio skambučio kodo skaitmenis), ir įveskite šalies kodą, vietovės kodą (be 0) bei telefono numerį.



Pastaba: čia aprašomi tarptautiniai skambučiai kai kuriose šalyse gali prilygti skambučiams tarp šalies regionų.

- 2 Paspauskite , norėdami paskambinti šiuo numeriu.

- 3 Paspauskite , norėdami baigti skambutį (arba atsisakyti skambinimo).


Patarimas! Paspausdami pokalbio metu, galite sustiprinti garsą, o paspausdami – susilpninti.

Pastaba: skambutis visuomet baigiamas, kai paspaudžiate , netgi tada, kai įjungta kita programa.

Kaip skambinti naudojant balso žymeklius, skaitykite skyrelyje „Skambinimas naudojant balso žymeklį“, 58 psl.




Skambinimas iš katalogo „Adresų knyga“

- 1 Norėdami atidaryti katalogą „Adresų knyga“, pasirinkite **Meniu** → **Adresų knyga**.
- 2 Adresato galite ieškoti naudodami valdymo klavišą. Taip pat galite įrašyti pirmas vardo raides. Automatiškai atidaromas paieškos laukelis ir pateikiamas tiksliausių atitikmenų sąrašas.
- 3 Jei norite skambinti, paspauskite .

Jeigu su vardu susietas daugiau kaip vienas telefono numeris, pažymėkite norimą numerį ir paspauskite , kad žaidimynas pradėtų jį rinkti.

Balso pašto dėžutės tikrinimas

Balso pašto dėžutė (tinklo paslauga) yra autoatsakiklis, kuriame pranešimus gali palikti jums norintys paskambinti, tačiau nesulaukiantys jūsų atsako žmonės.

- Norėdami patikrinti savo balso pašto dėžutę, paspauskite  ir  arba žaidimynui veikiant laukimo režimu palaikykite paspaudę .
- Jei prašoma įvesti balso pašto dėžutės numerį, įrašykite jį ir paspauskite **Gerai**. Šį numerį galite sužinoti iš paslaugų teikėjo.

Taip pat žr. „Skambučių peradresavimo parametrai“, 22 psl.

Kiekvienai telefono linijai galima įsigyti atskirą balso pašto dėžutės numerį (žr. „Naudojama linija (tinklo paslauga)“, 44 psl.).

Balso pašto dėžutės numerio keitimas

Jei norite pakeisti savo balso pašto dėžutės numerį, pasirinkite **Meniu**→**Priemonės**→**B. pašto dėžutė** ir **Funkcijos**→*Pakeisti numerį*. Įrašykite numerį (gautą iš paslaugų teikėjo) ir paspauskite **Gerai**.






Patarimas! Jeigu kaskart, kai norite patikrinti savo balso paštą, turite įvesti slaptažodį, galite po balso pašto dėžutės numerio įterpti DTMF numerį. Tokiu būdu slaptažodis siunčiamas automatiškai, kai tikriname savo

balso paštą. Pavyzdžiui, galite surinkti +44123 4567p1234#, kur 1234 yra slaptažodis, o „p“ įterpia maždaug dviejų sekundžių trukmės pauzę prieš arba po DTMF ženklų.

Greitas telefono numerio rinkimas

➡ Jei norite pažiūrėti, kurie numeriai susieti su greito rinkimo klavišais, pasirinkite **Meniu**→**Priemonės**→**Greit. rink.**

- 1 Susiekite telefono numerį su kuriuo nors iš greito rinkimo klavišų nuo  iki  (žr. „Greito rinkimo klavišų siejimas“, 59 psl.).
- 2 Nustatykite **Meniu**→**Priemonės**→**Skambinimo funkcijos**→*Greitas rinkimas* reikšmę *Ijungtas*. Norėdami surinkti numerį, telefonui veikiant laukimo režimu, palaikykite paspaudę norimą greitojo rinkimo klavišą ir , kol žaidimynas ims rinkti numerį.

Konferencinis ryšys

Konferencinis ryšys yra tinklo paslauga, suteikianti galimybę užmegzti konferencinį pokalbį tarp šešių dalyvių, įskaitant jus.

- 1 Paskambinkite pirmam dalyviui.
- 2 Norint paskambinti naujam dalyviui, reikia pasirinkti **Funkcijos**→*Naujas skambutis*. Įrašykite arba suraskite atmintyje dalyvio telefono numerį ir paspauskite **Gerai**. Pirmasis skambutis automatiškai užlaikomas.

3 Kai kas nors atsiliepia į naują skambutį, prisijunkite prie konferencinio ryšio pirmojo dalyvio. Pasirinkite **Funkcijos**→*Konferencija*.

4 Norėdami į pokalbį įtraukti naują asmenį, kartokite 2 veiksmą ir pasirinkite **Funkcijos**→*Konferencija*→*Įtraukti į konferenc*.


- Norėdami asmeniškai pakalbėti su vienu iš dalyvių: pasirinkite **Funkcijos**→

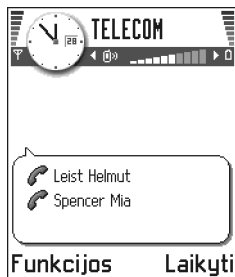
Konferencija→*Kalbėti*


asmeniškai. Pažymėkite norimą dalyvį ir paspauskite **Asmen**. Jūsų žaidimyne konferencinis ryšys užlaikomas, o kiti dalyviai tuo metu, kai kalbate asmeniškai su vienu dalyviu, gali toliau kalbėtis tarpusavyje. Baigę asmenišką pokalbį, pasirinkite **Funkcijos**→*Įtraukti į konferenc*, kad grįžtumėte į konferencinį ryšį.

- Jei norite išjungti kurį nors dalyvį iš konferencinio ryšio, pasirinkite **Funkcijos**→*Konferencija*→*Išjungti dalyvį*, tada pažymėkite norimą dalyvį ir paspauskite **Išj. dalyvį**.






Patarimas! Greičiausias būdas pradėti naują skambutį – surinkti numerį ir paspausti . Aktyvus skambutis automatiškai užlaikomas.



5 Norėdami užbaigti aktyvų konferencinį pokalbį, paspauskite .

Atsiliepimas į skambutį

- Norėdami atsiliepti į skambutį, paspauskite  arba nuotolinio valdymo mygtuką, jei naudojate laisvų rankų įrangą su mikrofonu.
- Norėdami baigti skambutį, paspauskite  arba nuotolinio valdymo mygtuką, jei naudojate laisvų rankų įrangą su mikrofonu.

Jei nenorite atsiliepti, paspauskite . Skambinantysis girdės „užimtos linijos“ toną.

Kai kas nors skambina, paspauskite **Tyliai**, jei norite greitai nutildyti skambėjimo toną.



Patarimas! Apie žaidimyno tonų pritaikymą įvairioms aplinkoms ir įvykiams, pavyzdžiui, kai norite, kad žaidimynas veiktų tyliai, skaitykite skyrių „Aplinka“, 97 psl.



Pastaba: žaidimynas gali susieti neteisingą vardą su telefono numeriu. Taip atsitinka, kai skambinančiojo asmens telefono numerio nėra „Adresų knygoje“, tačiau paskutiniai septyni numerio skaitmenys atitinka kitą numerį, išsaugotą „Adresų knygoje“. Tokiu atveju skambinančiojo atpažinimo funkcija veikia neteisingai.






Patarimas! Jei vienu metu norite baigti visus skambučius, pasirinkite **Funkcijos**→*Baigti visus skamb.* ir paspauskite **Gerai**.

Skambučio laukimas (tinklo paslauga)

Jei įjungėte skambučio laukimo paslaugą, tinklas praneša apie naują skambutį tuo metu, kai jau kalbate. Žr.

„Skambučio laukimas: (tinklo paslauga)“, 43 psl.

- 1 Norėdami atsilipti į laukiantį skambutį, pokalbio metu paspauskite . Pirmasis skambutis užlaikomas. Norėdami persijungti iš vieno skambučio į kitą, paspauskite **Sukeisti**.
- 2 Norėdami užbaigti aktyvų skambutį, paspauskite .

 **Patarimas!** Jei funkcija *Peradresav.* → *Kai užimta* yra įjungta skambučiams peradresuoti (pavyzdžiui, į balso pašto dėžutę), priimamojo skambučio atsisakymo metu jis taip pat bus peradresuojamas. Žr. „Skambučių peradresavimo parametrai“, 22 psl.

Pokalbio metu veikiančios funkcijos

Daugelis funkcijų, kuriomis naudojotės pokalbio metu, yra tinklo paslaugos.

Norėdami aktyvaus ryšio metu pamatyti kai kurias iš čia išvardintų funkcijų, paspauskite **Funkcijos**:

Išjungti mikrofonus arba *Ij. mikt.*, *Baigti šį skambutį*, *Baigti visus skamb.*, *Laikyti* arba *Tęsti*








užlaikytą, *Naujas skambutis*, *Konferencija*, *Asmen.*, *Išjungti dalyvį*, *Atsilipti* ir *Atmeti*.

Sukeisti skambučius — perjungia tarp aktyvaus skambučio ir užlaikyto skambučio.


Aktyvų su užlaikytu — sujungia naują su aktyviu skambučiu arba užlaikytą su aktyviu skambučiu ir išjungia jus iš pokalbio.

Funkcija *Siųsti DTMF* naudojama DTMF tonų sekoms, pavyzdžiui, slaptažodžiams arba banko sąskaitų numeriams, siųsti.

 **Termino paaiškinimas:** DTMF tonus girdite, kai spaudžiate skaičių klavišus žaidimyno klaviatūroje. DTMF tonai suteikia galimybę keistis informacija, pavyzdžiui, su balso pašto dėžutėmis ir kompiuterinėmis telefonijos sistemomis.

- 1 Skaičius rašykite klavišais  — . Kiekvieno klavišo paspaudimu sukuriamas DTMF tonas ir siunčiamas aktyvaus skambučio metu. Norėdami įvesti šiuos ženklus, paspauskite  keletą kartų: *, p (įterpia maždaug dviejų sekundžių pauzę prieš arba tarp DTMF ženklų) ir w (jei naudojate šį ženklą, likusi ženklų seka nesiunčiama, kol dar kartą pokalbio metu nepaspaudžiate **Siųsti**). Jei norite įvesti „groteles“ (#), paspauskite .

- 2 Norėdami siųsti toną, paspauskite **Gerei**.

 **Patarimas!** DTMF tonų seką taip pat galite išsaugoti adreso kortelėje. Kai skambinate tam adresatui, galite atidaryti seką. DTMF tonus pridėkite

prie telefono numerio arba įrašykite adreso kortelės DTMF laukeliuose.


Skambučių peradresavimo parametrai

↔ Pasirinkite **Meniu**→ **Priemonės**→ **Peradresav.**

Kai įjungta ši tinklo paslauga, galite nukreipti jums skirtus skambučius kitu numeriu, pavyzdžiui, į savo balso pašto dėžutę. Norėdami gauti daugiau informacijos, kreipkitės į savo paslaugų teikėją.

- Pasirinkite norimą peradresavimo sąlygą, pavyzdžiui, *Kai užimta* – balso skambučiams peradresuoti, kai jūsų žaidimynas užimtas arba kai atsisakote atsiliiepti į skambučius.
- Norėdami įjungti peradresavimo parametą, pasirinkite **Funkcijos**→ *Įjungti*. Norėdami išjungti peradresavimo parametą, pasirinkite *Atšaukti*. Norėdami patikrinti, ar įjungtas peradresavimo parametras, pasirinkite *Tikrinti būklę*.
- Jei norite išjungti visus peradresavimo parametrus, pasirinkite **Funkcijos**→ *Neperadr. jokių sk.*

Apie peradresavimo simbolius skaitykite skyrelyje „Įvairių veiksmų simboliai“, 10 psl.

 **Pastaba:** tuo pačiu metu negalite įjungti priimamų skambučių draudimo ir peradresavimo funkcijų. Žr. „Skamb. draud. (tinklo paslauga)“, 53 psl.

Žurnalas – ryšių duomenys ir bendras žurnalas



↔ Pasirinkite **Meniu**→ **Kiti**→ **Žurnalas**.

Žurnale galite peržiūrėti žaidimyne įregistruotus skambučius, tekstinius pranešimus, packetinio duomenų perdavimo ryšio informaciją, taip pat fakso ir duomenų ryšių informaciją. Taikydami atranką pagal kriterijų, bendrame žurnale galite žiūrėti tik vienos rūšies duomenis, taip pat galite kurti naujas adresų korteles pagal žurnale pateiktą informaciją.



Pastaba: jūsų ryšių su tolimesniu pašto dėžute, daugiaformačių pranešimų centru ar tinklalapiais duomenys rodomi bendrame ryšių žurnale kaip duomenų ryšiai ar duomenų paketų ryšiai.






Patarimas! Jei norite peržiūrėti išsiųstų pranešimų sąrašą, pasirinkite **Pranešimai**→ **Išsiųsti**.

Vėliausių skambučių sąrašas

↔ Pasirinkite **Meniu**→ **Kiti**→ **Žurnalas**→ **Vėliausi skamb.**

Žaidimynas registruoja praleistus, priimtus skambučius, rinktus numerius bei apytikslę jūsų skambučių trukmę ir kainą. Žaidimynas registruoja praleistus ir priimtus skambučius tik tuomet, kai tinkle veikia šios funkcijos, žaidimynas yra įjungtas ir naudojamas tinklo ryšio zonoje.



Piktogramos:

-  praleistų,
-  priimtų ir
-  rinktų numerių sąrašo vaizdas.

Praleistų, priimtų skambučių ir rinktų numerių sąrašų funkcijos: *Skambinti, Naudoti numerį, Ištrinti, Ištrinti įrašus, Įtraukti į Adr. knygą, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*



Praleisti ir priimti skambučiai

Jei norite peržiūrėti paskutinių 20 telefonų numerių, iš kurių kas nors bandė jums skambinti, tačiau nesėkmingai (tinklo paslauga), sąrašą, pasirinkite **Žurnalas** → *Vėliausi skamb.* → *Praleisti skmb.*

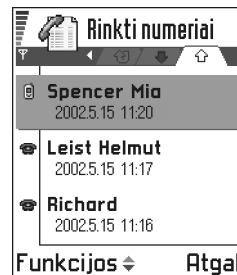
 **Patarimas!** Kai žaidimynui veikiant laukimo režimu matote pranešimą apie praleistus skambučius, jų sąrašą galite atidaryti paspausdami **Rodyti**. Jei norite paskambinti kam nors atgal, pažymėkite norimą numerį ar vardą ir paspauskite .

Jei norite peržiūrėti paskutinių 20 vardų ar telefonų numerių, iš kurių priėmėte skambučius (tinklo paslauga), sąrašą, pasirinkite **Žurnalas** → *Vėliausi skamb.* → *Priimti skmb.*


Rinkti numeriai

 **Patarimas!** Žaidimynui veikiant laukimo režimu galite paspausti , jei norite atidaryti rinktų numerių sąrašą.

Jei norite peržiūrėti paskutinius 20 telefonų numerių, kuriais skambinote arba bandėte skambinti, pasirinkite **Žurnalas** → *Vėliausi skamb.* → *Rinkti numeriai.*



Vėliausių skambučių sąrašų trynimasis

- Jei norite ištrinti visus vėliausių skambučių sąrašus, atidarykite vėliausių skambučių sąrašą ir pasirinkite **Funkcijos** → *Ištrinti vėl. skamb.*
- Jei norite ištrinti kurį nors vieną sąrašą, atidarykite jį ir pasirinkite **Funkcijos** → *Ištrinti įrašus.*
- Jei norite ištrinti atskirą įrašą, atidarykite sąrašą, pažymėkite norimą įrašą ir paspauskite .


Skambučių trukmė

☛ Pasirinkite **Meniu**→ **Kiti**→ **Žurnalas**→ *Ryšio trukmė*.

Galite pažiūrėti skambučių į šį žaidimyną ir iš jo trukmę.

☛ **Pastaba:** paslaugų teikėjo sąskaitoms apskaiciuotas faktinis pokalbių laikas gali skirtis priklausomai nuo tinklo savybių, sąskaitų apvalinimo ir kt.

💡 **Patarimas!** Jei norite matyti skambučio trukmės laikmatį, kai kalbate telefonu, pasirinkite **Funkcijos**→ **Parametrai**→ *Rodyti ryšio trukmę*→ *Taip*.

Skambučių trukmės laikmačių anuliavimas – pasirinkite **Funkcijos**→ *Anuluoti laikmačius*. Šiam tikslui reikia blokavimo kodo (žr. „Saugumo“, 49 psl.). Jei norite ištrinti atskirą įrašą, pažymėkite jį ir paspauskite .

Skambučių kaina (tinklo paslauga)

☛ Pasirinkite **Meniu**→ **Kiti**→ **Žurnalas**→ *Ryšių kaina*.

Skambučių kainos funkcija parodo paskutinio ar visų skambučių kainą. Skambučių kainos parodomos atskirai kiekvienai SIM kortelei.

☛ **Pastaba:** paslaugų teikėjo faktinė sąskaita už skambučius ir paslaugas gali skirtis priklausomai nuo tinklo savybių, sąskaitų apvalinimo, mokesčių ir kt.

Paslaugos teikėjo nustatytas skambučių kainos limitas

Jūsų skambučių kainą paslaugų teikėjas gali apriboti iki tam tikro mokėjimo vienetų arba valiutos vienetų kiekio. Kai įjungtas kainos limito režimas, skambinti galite tol, kol nesibaigia nustatytas kredito limitas (skambučių kainos limitas), ir žaidimynu naudojotės tinkle, kuriame veikia skambučių kainos limito funkcija. Likusių mokėjimo vienetų skaičius rodomas skambučio metu ir žaidimynui veikiant laukimo režimu. Kai nebelieka apmokėjimo vienetų, ekrane pasirodo pranešimas *Pasiektas skambučių kainos limitas*. Dėl kainos limito režimo ir apmokėjimo vienetų kainų kreipkitės į paslaugų teikėją.

Apmokėjimo vienetais arba valiuta išreikšta kaina


- Galite nustatyti žaidimyną, kad rodytų likusį pokalbių laiką, išreikštą apmokėjimo vienetais arba valiuta. Šiam tikslui gali prireikti PIN2 kodo (žr. 50 psl.).
- 1 Pasirinkite **Funkcijos**→ **Parametrai**→ *Kainos išraiška*. Galimos reikšmės: *Valiuta* ir *Vienetais*.
- 2 Jei pasirinksite *Valiuta*, pasirodys prašymas įvesti vieneto kainą. Įrašykite, kiek kainuoja apmokėjimo ar kredito vienetas jūsų tinkle, ir paspauskite **Gerai**.
- 3 Įrašykite valiutos pavadinimą. Naudokite triraideį kodą, pavyzdžiui, LTL.

☛ **Pastaba:** kai nebelieka apmokėjimo arba valiutos vienetų, gali būti įmanoma skambinti tik skubios pagalbos tarnybos numeriu, užprogramuotu žaidimyne (pvz., 112 ar kitu oficialiu skubios pagalbos tarnybos numeriu).

Skambučių kainos limito nustatymas savo reikmėms

- 1 Pasirinkite **Funkcijos** → *Parametrai* → *Skamb. kainos limitas* → *Ijungtas*.
- 2 Žaidimynas prašo įvesti apmokėjimo vienetais išreikštą limitą. Šiam tikslui gali prireikti PIN2 kodo. Priklausomai nuo parametro *Kainos išraiška* reikšmės, įveskite sumą, išreikštą arba apmokėjimo, arba valiutos vienetais.

Kai pasiekiate savo kainos limitą, skaitiklis užfiksuoja maksimalią reikšmę, ir ekrane rodomas pranešimas *Anuliuoti visų skambučių kainos skaitiklį*. Kad galėtumėte skambinti, turite pasirinkti **Funkcijos** → *Parametrai* → *Skamb. kainos limitas* → *Išjungtas*. Šiam tikslui reikia PIN2 kodo (žr. 50 psl.).



Skambučių kainos skaitiklių anuliavimas – pasirinkite **Funkcijos** → *Anuliuoti skaitiklius*. Šiam tikslui reikia PIN2 kodo (žr. 50 psl.). Jei norite ištrinti atskirą įrašą, pažymėkite jį ir paspauskite .

GPRS duomenų skaitiklis


➡ Pasirinkite **Meniu** → *Kiti* → **Žurnalas** → *GPRS skaitiklis*.

Galite patikrinti, kiek duomenų išsiuntėte ir priėmėte, naudodami paketinio duomenų perdavimo ryšį (GPRS). Pavyzdžiui, už GPRS ryšį gali tekti mokėti pagal išsiųstų ir priimtų duomenų kiekį.

Bendro ryšių žurnalo peržiūra

➡ Pasirinkite **Meniu** → *Kiti* → **Žurnalas** ir paspauskite  bei .

Kiekviename bendro žurnalo ryšio įrašė galite matyti siuntėjo arba gavėjo vardą, telefono numerį, paslaugų teikėjo pavadinimą ir kreipties tašką.

 **Pastaba:** ryšių įvykių dalys, pavyzdžiui, tekstiniai pranešimai, skaidomi ir siunčiami keliomis dalimis, taip pat paketinio duomenų perdavimo ryšiai registruojami kaip atskiri ryšių įvykiai.

Žurnalas	
📄 Duom.	WAP
📶 Balso	987654321
📶 Balso	Leist Helmut
📶 Balso	Spencer Mia
📶 Duom.	123456789
📶 Balso	Moncourt Anais
Funkcijos ◀ Uždaryti	

Piktogramos:

- 📶 priimamų,
- 📶 siunčiamų,
- 📶 – praleistų ryšių.

Paieška žurnale pagal kriterijų

- 1 Pasirinkite **Funkcijos** → *Atrinkti*. Atidaromas kriterijų sąrašas.
- 2 Pažymėkite norimą kriterijų ir paspauskite **Pasirinkti**.


Žurnalo turinio trynimas

- Norėdami ištrinti visą žurnalo turinį, pasirinkite **Funkcijos**→*Išvalyti žurnalą*. Patvirtinkite šį veiksmą paspausdami **Taip**.

Paketinių duomenų skaitiklis ir ryšio laikmatis

- Jei norite patikrinti, kiek kilobaitų duomenų buvo perduota ir kiek truko kuri nors ryšio sesija, pažymėkite atitinkamą priimtų ar išsiųstų duomenų įrašą ir pasirinkite **Funkcijos**→*Žiūrėti informaciją*.

Žurnalo parametrai

- Pasirinkite **Funkcijos**→*Parametrai*. Atidaromas parametų sąrašas.
 - Žurnalo trukmė* — įrašai lieka žurnale (žaidimyno atmintyje) nustatytą dienų skaičių. Pasibaigus šiam laikui, šie įrašai automatiškai ištrinami, kad liktų daugiau laisvos atminties.
-  **Pastaba:** jei pasirinksite *Nesaugoti*, visas žurnalo turinys, paskutinių skambučių sąrašas ir pranešimų siuntimo ataskaitos bus visiškai ištrintos.
- Apie parametrus *Ryšio trukmė*, *Kainos išraiška*, *Skamb. kainos limitas* skaitykite skyrelyje „Skambučių trukmė“ ir „Skambučių kaina (tinklo paslauga)“.

SIM katalogas

➡ Pasirinkite **Meniu**→**Priemonės**→**SIM katalogas**.



SIM kortelė gali vykdyti papildomas funkcijas, kurias galite atidaryti. Taip pat žr. „Adresatų informacijos kopijavimas iš SIM kortelės į žaidimyno atmintį ir atvirkščiai“, 55 psl., „SIM funkcijų patvirtinimai“, 51 psl., „Apriboto rinkimo parametrai“, 51 psl., ir „SIM kortelėje esančių pranešimų peržiūra“, 90 psl.

SIM katalogo funkcijos:

Atidaryti, Skambinti, Naujas SIM adresas, Redaguoti, Ištrinti, Žymėti, nežymėti, Kopijuoti į Adr. kn., Savi numeriai, SIM informacija, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.



Pastaba: dėl informacijos, kokios SIM paslaugos teikiamos, kokie jų įkainiai ir kaip jomis naudotis, kreipkitės į SIM kortelės pardavėją, pavyzdžiui, į tinklo operatorių, paslaugų teikėją ar kitą pardavėją.

- SIM kataloge galite pamatyti vardus ir numerius, kurie yra išsaugoti SIM kortelėje, taip pat galite įtraukti naujų vardų ir numerių, redaguoti juos ir skambinti.

Atminties kortelė

➡ Pasirinkite **Meniu**→ **Priemonės**→ **Atmint. kortelė**.



Jei turite atminties kortelę, joje galite išsaugoti įvairius žaidimus, muzikos takelius, daugiaformačius failus, tokius kaip vaizdo įrašai ir garso failai, atvaizdai (nuotraukos), taip pat išsaugoti atsargai informaciją iš žaidimyno atminties.

➡ **Svarbu žinoti:** visas atminties kortelės laikykite ten, kur nepasiekia maži vaikai.

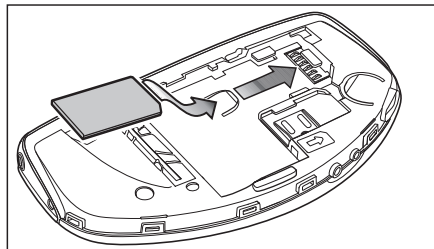
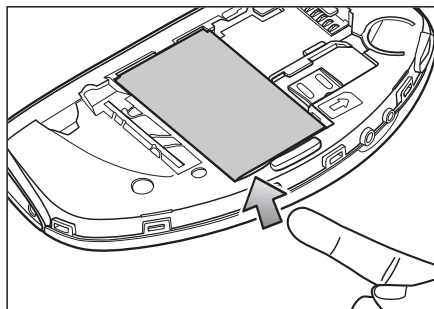
➡ **Pastaba:** su šiuo prietaisu naudokite tik suderinamas daugiaformačių failų kortelės (MMC). Kitos atminties kortelės, pavyzdžiui, „Secure Digital“ (SD) kortelės, netelpa į MMC kortelės lizdą ir nėra suderinamos su šiuo prietaisu. Naudodami nesuderinamą atminties kortelę, galite pažeisti ne tik ją, bet ir prietaisą bei nesuderinamoje kortelėje esančius duomenis.


➡ **Pastaba:** kaip naudoti atminties kortelę su kitomis žaidimyno funkcijomis ir programomis, paaiškinta skyriuose, kuriuose pateikti tų funkcijų ir programų aprašymai.

Atminties kortelės funkcijos:

Atsrg. prt. atm. kop., Atkurti iš kortelės, Format. atm. kort., Atm. kort. pavadin., Nustatyti slaptažodį, Keisti slaptažodį, Pašalinti slaptažodį, Atrak. atm. kortelę, Atmint. informacija, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.

Atminties kortelės įdėjimas



- 1 Žaidimynas būtinai turi būti išjungtas. Jei žaidimynas įjungtas, išjunkite jį palaikydami paspaudę .
- 2 Atsukę galinę žaidimyno sienelę į save, nustumkite dangtelį, pakiškite pirštą po bateriją ir išimkite ją. Kaip

nuimti dangtelį, skaitykite greitos pradžios vadovo skyrelyje „SIM kortelės įdėjimas“.

3 Išimkite atminties kortelę (jei įdėta).

4 Įdėkite atminties kortelę į vietą (kaip parodyta paveikslėlyje).

Patikrinkite, ar auksiniai kortelės kontaktai atsukti į apačią.

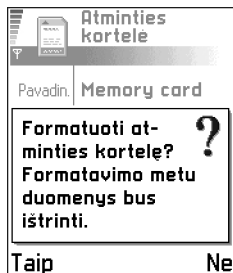
5 Užfiksavę kortelę teisingoje padėtyje, įdėkite bateriją ir užstumkite dangtelį.

➡ **Svarbu žinoti:** neišimkite atminties kortelės, kai telefonas atlieka kokį nors veiksmą. Prieš išimdami kortelę išjunkite visas programas, kurias ją naudoja.

➡ **Svarbu žinoti:** jeigu į atminties kortelę diegiate programą ir turite iš naujo įjungti žaidimyną, neišimkite kortelės, kol visiškai neįsijungs žaidimynas. Priešingu atveju galite prarasti programos failus.

Atminties kortelės formatavimas

Atminties kortelės tiekia įvairūs gamintojai. Kai kurios atminties kortelės tiekiamos suformatuotos, o kitos reikia suformatuoti. Paklauskite pardavėjo, ar atminties kortelė yra suformatuota. Jei kiltų abejonų, suformatuokite kortelę. Prieš naudodami atminties kortelę



pirmą kartą, turite ją suformatuoti.

- Pasirinkite *Funkcijos* → *Format. atm. kort.*

Žaidimynas paprašys patvirtinti, kad norite suformatuoti kortelę. Kai patvirtinsite, prasidės formatavimas.

➡ **Svarbu žinoti:** formatuojant atminties kortelę, joje negrįžtamai sunaikinami visi duomenys.

Informacijos kopijavimas atsargai ir atkūrimas

Atminties kortelėje galite padaryti atsarginę informacijos, saugomos žaidimyno atmintyje, kopiją.

- Pasirinkite *Funkcijos* → *Atsrg. prt. atm. kop.*

Žaidimyno atmintyje galite atkurti informaciją iš atminties kortelės.

- Pasirinkite *Funkcijos* → *Atkurti iš kortelės.*

Atminties kortelės slaptažodis

Nuo neleistino naudojimo savo atminties kortelę galite užblokuoti slaptažodžiu.

➡ **Pastaba:** slaptažodis saugomas žaidimyne, todėl jo įvedinėti kaskart nereikia, kai atminties kortelę naudojate su tuo pačiu žaidimynu. Jei norėsite naudoti atminties kortelę kitame žaidimyne, turėsite iš naujo įvesti slaptažodį.

Slaptažodžio įvedimas, pakeitimas arba ištrynimasis

- Pasirinkite *Funkcijos*→ *Nustatyti slaptažodį*, *Keisti slaptažodį* arba *Pašalinti slaptažodį*.

Nustatydami parametrus, kiekvieną kartą turėsite po du kartus įvesti savo slaptažodį. Slaptažodį gali sudaryti ne daugiau kaip aštuoni ženklai.



Svarbu žinoti: kai ištrinate slaptažodį, atminties kortelė atblokuojama, ir ją bet kuriame žaidimyne galima naudoti be slaptažodžio.

Atminties kortelės atblokavimas

Jei į savo žaidimyną įdėsite kitą slaptažodžiu apsaugotą atminties kortelę, pamatysite prašymą įvesti kortelės slaptažodį.


- Norėdami atblokuoti kortelę pasirinkite *Funkcijos*→ *Atrak. atm. kortelę*.

Informacijos apie naudojamą atmintį peržiūra



Pasirinkę funkciją *Atmint. informacija*, galite patikrinti, kiek atminties kortelėje užima įvairios duomenų grupės, taip pat kiek atminties liko naujoms programoms diegti.


- Pasirinkite *Funkcijos*→ *Atmint. informacija*


3. Žaidimai


 **Pastaba:** žaidimynas turi būti įjungtas, jei norite naudoti šią funkciją. Neįjunkite mobilaus prietaiso, kai juo naudotės draudžiama, arba kai žaidimynas gali sukelti trikdžius arba pavojų.

Žaidimai gali veikti lėčiau, jei tuo pačiu metu yra atidarytos kelios programos. Todėl prieš žaisdami uždarykite nereikalingas programas.

Žaisdami dažniausiai galite naudotis klavišais  ir . Įvairiuose žaidimuose gali būti naudojami ir kiti klavišai. Daugiau informacijos ieškokite konkretaus žaidimo paaiškinime.


 **Patarimas!** Kai žaidžiate, galite atsiliepti arba baigti skambutį.

 **Pastaba:** žaidžiant eikvojama energija ir trumpėja žaidimyno veikimo laikas.

 **Pastaba:** žaidžiant negalima naudotis programa „Muzikos grotuvas“.


Savo žaidimynui galite įsigyti įvairių žaidimų. Norėdami gauti daugiau informacijos apie jūsų žaidimynui skirtus žaidimus, kreipkitės į kompanijos „Nokia“ įgaliotą žaidimų tiekėją arba aplankykite svetainę www.n-gage.com.



Žaidimo pradžia

 **Pastaba:** prieš pradėdami žaisti, atjunkite USB kabelį nuo žaidimyno.

Kiekvienas žaidimas įrašytas į atskirą atminties kortelę. Įdėkite žaidimo atminties kortelę į žaidimyną „Nokia N-Gage“. Žr. „Atminties kortelė“, 27 psl. Žaidimo piktograma automatiškai atsiranda pagrindiniame **Meniu** kaip devintoji piktograma.

Daugiau informacijos ieškokite su žaidimu pateiktame paaiškinime. Taip pat galite žaisti iš interneto parsisiųstus „Java“ žaidimus. Žr. „„Java“ programos įdiegimas“, 119 psl.

Paspauskite **Meniu**, pažymėkite žaidimo piktogramą ir paspauskite .

 **Patarimas!** Norėdami pradėti žaisti, paspauskite **Meniu** → .

Kaip pradėti dviejų dalyvių žaidimą

Kai kuriuos žaidimus galite žaisti „Bluetooth“ ryšiu su draugu, kuris turi tokį patį žaidimą suderinamame prietaise. Prieš pradėdami dviejų dalyvių žaidimą, patikrinkite, ar suderinti prietaisų „Bluetooth“ parametrai.


Žr. „„Bluetooth“ ryšys“, 124 psl. Kaip pradėti žaidimą, taip pat informacijos apie įvairius lygius, papildomas funkcijas ir kitos informacijos ieškokite su žaidimu pateiktame paaiškinime.

Kaip pradėti kelių dalyvių žaidimą

Kai kuriuos žaidimus galite žaisti „Bluetooth“ ryšiu su keliais draugais, kurie turi tokį patį žaidimą savo suderinamuose prietaisuose. Prieš pradėdami daugelio dalyvių žaidimą, patikrinkite, ar suderinti prietaisų „Bluetooth“ parametrai. Žr. „„Bluetooth“ ryšys“, 124 psl. Kaip pradėti žaidimą, taip pat informacijos apie įvairius lygius, papildomas funkcijas ir kitos informacijos ieškokite su žaidimu pateiktame paaiškinime.


4. Muzikos grotuvas ir radijas



Naudodami savo žaidimą, galite klausytis atminties kortelėje išsaugotos muzikos, taip pat radijo. Taip pat galite įrašyti muziką iš radijo arba iš išorinio muzikos šaltinio. Į savo atminties kortelę galite įrašyti arba įkelti beveik kompaktinės plokštelės kokybės muzikos takelius.

 **Pastaba:** atminties kortelė gali rodyti tik pirmųjų 255 muzikos takelių duomenis.

Kaip perkelti muzikos takelius iš suderinamo kompiuterio į žaidimą, žr. „Nokia Audio Manager“, 37 psl.


Muzikos grotuvas


 **Pastaba:** žaidimynas turi būti įjungtas, jei norite naudoti šią funkciją. Neįjunkite mobilaus prietaiso, kai juo naudotės draudžiama, arba kai žaidimynas gali sukelti trikdžius arba pavojų.



 Norėdami atidaryti programą „Muzikos grotuvas“ pasirinkite **Meniu**→**Pramogos**→ *Muz. grotuvas* arba paspauskite .


Naudodami funkciją *Muz. grotuvas* galite klausytis savo atminties kortelėje išsaugotų muzikos takelių. Norėdami klausytis muzikos, prie žaidimyno prijunkite laisvų rankų įrangą su mikrofonu (žr. „Laisvų rankų įrangos su

mikrofonu prijungimas ir naudojimas“, 15 psl.) arba klausykitės per garsiakalbį.



 **Pastaba:** muziką galima atkurti tik iš 32 MB, 64 MB arba 128 MB atminties kortelės. Kitos atminties kortelės šiam prietaisui netinka.

 **Pastaba:** naudojant programą *Muz. grotuvas* eikvojama energija ir trumpėja žaidimyno veikimo laikas.

 **Patarimas!** Norėdami greitai įjungti programą *Muz. grotuvas*, paspauskite specialų muzikos grotuvo klavišą .

 **PERSPĖJIMAS!** Klausydamiesi labai garsios muzikos, galite pakenkti savo klausai.

Kai įjungiame programą *Muz. grotuvas*, prasideda muzikos takelių atkūrimas.

Norėdami reguliuoti laisvų rankų įrangos su mikrofonu arba garsiakalbio garsą, spauskite  arba .

Muzikos klausymas

Norimą funkciją –

„atkūrimas“ / „pertrauka“
), „sustabdyti“
), „ankstesnis takelis“
), „sekantis takelis“
 arba „įrašyti“
 – galite pažymėti
naudodamiesi klavišais
 ir bei pasirinkti
paspausdami .



Muzikos grotuvo

funkcijos: *Įrašų sąrašas, Parametrai, Įjungti garsiakalbį / Išjungti garsiakalbį, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*

Patarimas! Taip pat kitą takelį galite įjungti paspausdami laisvų rankų įrangos su mikrofonu klavišą.

Kai ekrane rodomas *Įrašų sąrašas*, galite peržiūrėti ir atkurti muzikos takelius, kuriuos patalpinote žaidimyne.

Įrašų sąrašo funkcijos: *Groti, Ištrinti, Pervardyti, Įtraukti į tak. sgr. / Pašalinti iš sąrašo, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*

Norėdami peržiūrėti išsaugotus muzikos takelius, paspauskite *Funkcijos* → *Įrašų sąrašas*.

Patarimas! Jei klausydamiesi muzikos norite pamatyti papildomų funkcijų (*Funkcijos*), paspauskite



Jei ekrane rodomas *Įrašų sąrašas* ir norite pasiklausyti kurio nors muzikos takelio, paspauskite arba , kad pažymėtumėte tą takelį, ir paspauskite **Funkcijos** → *Groti*.

Klausydamiesi muzikos galite atsilipti ir skambinti. Skambučio metu takelis sustabdomas ir muzikos grotuvo garsas išjungiamas. Pasibaigus skambučiui muzikos grotuvas automatiškai tęsia atkūrimą.

Norėdami atsilipti į skambutį, kai naudojate laisvų rankų įrangą su mikrofonu, paspauskite įrangos mygtuką. Kai žaidimynas skamba, *Muz. grotuvas* laikinai sustabdomas. Norėdami baigti skambutį, vėl paspauskite laisvų rankų įrangos mygtuką. Išsamesnės informacijos ieškokite skyrelyje „Laisvų rankų įrangos su mikrofonu prijungimas ir naudojimas“, 15 psl.


Norėdami pakeisti parametrus, paspauskite *Funkcijos* ir pasirinkite *Parametrai*. Galite nustatyti šiuos parametrus:

- *Garso stilius*: galite pasirinkti muzikos takelių grojimo stilių, automatiškai nustatydami ekvalaizerio parametrus: žemų ir aukštų dažnių lygį bei balansą pagal pasirinktą stilių. Taip galite pagerinti muzikos atkūrimo kokybę. Galimi stiliai: *Rokas, Pop, Šokių, Džiazas, Klasikinis, Lotynų ir Normalus*.
- *Grojimo tvarka*: jei norite, kad žaidimyne išsaugoti takeliai būtų atkuriami ta tvarka, kuria jie rodomi įrašų sąrašė, pasirinkite *Normali*. Taip pat galite pasirinkti *Atsitiktinė* arba *Kartotinė*.
- *Stiprūs bosai*: atkuriamai muzikai galite suteikti papildomo žemų dažnių efekto.

Galimos funkcijos
atidarius parametrų sąrašą: *Pakeisti*, *Paaiškinimas* ir
Atgal.




Įrašymas iš išorinio šaltinio

Savo žaidimyną galite prijungti prie suderinamos išorinės garso įrangos, tokios kaip kompaktinių plokštelių grotuvas, ir įrašyti muziką tiesiai į žaidimyną.

 **Pastaba:** nenaudokite šios funkcijos neteisėtai! Gali būti saugomos muzikos autorinės teisės. Tokiu būdu muziką leidžiama įsirašyti tik asmeniniam naudojimui. Tokių muzikos įrašų kopijavimas pardavimo ar platinimo tikslu yra neteisėtas.

Muzikos takelio įrašymas iš suderinamos išorinės garso įrangos.

- 1 Prijunkite išorinį garso šaltinį. Išsamesnės informacijos ieškokite skyrelyje „Pateiktų kabelių prijungimas ir naudojimas“, 16 psl.
- 2 Paspauskite **Meniu** → **Pramogos** → *Muz. grotuvas*.

- 3 Pažymėkite įrašymo mygtuką  ir spausdami  ir pradėkite įrašinėti paspausdami . Jei norite sustabdyti įrašymą, paspauskite **Stabdyti**.


- 4 Įveskite takelio pavadinimą ir paspauskite **Gerei**.

Įrašinėdami galite atsiliiepti ir skambinti. Muzikos grotuvo garsas išjungiamas, tačiau įrašymas tęsiasi programų fone. Pasibaigus skambučiui vėl automatiškai įsijungs muzikos grotuvas.



Radijas






 **Pastaba:** žaidimynas turi būti įjungtas, jei norite naudoti šią funkciją. Neįjunkite mobilaus prietaiso, kai juo naudotis draudžiama, arba kai žaidimynas gali sukelti trikdžius arba pavojų.


- ➡ Norėdami atidaryti programą „Radijas“, pasirinkite **Meniu** → **Pramogos** → **Radijas** arba paspauskite .


Savo žaidimyno radijo (*Radijas*) galite klausytis per laisvų rankų įrangą su mikrofonu (žr. „Laisvų rankų įrangos su mikrofonu prijungimas ir naudojimas“, 15 psl.) arba



garsiakalbį. Laisvų rankų įrangos su mikrofonu laidas atlieka radijo antenos funkciją, todėl leiskite jam kabėti laisvai ir neleiskite ištrūkti iš lizdo.









Norėdami reguliuoti laisvų rankų įrangos su mikrofonu arba garsiaakalbio garsą, spauskite  arba .

 **Pastaba:** radijo ryšio kokybė priklauso nuo radijo stoties signalo stiprumo vietovėje, kurioje yra jūsų žaidimynas.

 **PERSPĖJIMAS!** Klausydamiesi labai garsios muzikos, galite pakenkti savo klausai.

 **Patarimas!** Išsaugotus radijo kanalus galite perjunginėti laisvų rankų įrangos su mikrofonu mygtuku.

 **Patarimas!** Norėdami greitai įjungti programą *Radijas*, paspauskite specialų radijo klavišą .


Klavišais  ir  galite pažymėti norimą funkciją – „kitas kanalas“ , „ankstesnis kanalas“ , „automatinė paieška pirmyn“ , „automatinė paieška atgal“ , „įrašyti“  – ir pasirinkti ją klavišu .






Radijo funkcijos: *Kanalai, Įjungti garsiaakalbį / Išjungti garsiaakalbį, Autopaieška pirmyn, Autopaieška atgal, Rankinė paieška, Išsaugoti kanalą, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*



Radijo kanalo paieška

- Kai *Radijas* įjungtas, automatinę kanalų paiešką galite pradėti pasirinkdami **Funkcijos** → *Autopaieška pirmyn* arba *Autopaieška atgal*. Kai randamas kanalas, ekrane rodomas naujas dažnis.


 **Pastaba:** jeigu jau išsaugojote radijo kanalų, ekrane taip pat galite pamatyti jų numerius ir pavadinimus.

 **Pastaba:** dažnių diapazonas – nuo 87,5 iki 108,0 MHz.

- Taip pat kanalų galite ieškoti rankiniu būdu, pasirinkdami **Funkcijos** → *Rankinė paieška* ir spausdami  arba  (atitinkamai didindami arba mažindami dažnį po 0,05 MHz).

 **Patarimas!** Jeigu žinote radijo stoties dažnį, įveskite jį klavišais (norėdami įvesti dešimtainį kablelį, spauskite ).

- Norėdami išsaugoti kanalą žaidimyne, pasirinkite **Funkcijos** → *Išsaugoti kanalą*. Suraskite sąrašo vietą, kurioje norite patalpinti kanalą, ir paspauskite **Pasirinkti**. Įrašykite radijo stoties pavadinimą ir paspauskite **Gerai**.


 **Pastaba:** tuščioje sąrašo eilutėse rodomas pirminis dažnis, t. y. 87,5 MHz.

Radijo naudojimas


Kanalų sąrašo funkcijos:

*Klausyti, Įjungti garsiakalbį / Išjungti garsiakalbį,
Pervardyti, Ištrinti, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*


Kai *Radijas* įjungtas, jį galite išjungti paspausdami **Uždaryti programą**.

 **Pastaba:** kai įjungiamas garsiakalbis, išjungiamas laisvų rankų įrangos su mikrofonu garsas.




Klausydamiesi radijo galite atsiliepti ir skambinti. Skambučio metu radijo garsas nutildomas. Pasibaigus skambučiui radijas vėl veikia įprastu režimu.




 **Pastaba:** naudojant programą *Radijas* eikvojama energija ir trumpėja žaidimyno veikimo laikas.


Jei iš ankščiau išsaugotų radijo kanalų norite išsirinkti kanalą, kurio norite klausytis, pasirinkite **Funkcijos** → *Kanalai*. Taip pat galite iškart pasirinkti radijo kanalą paspausdami klavišą nuo 1 iki 9, atitinkantį kanalo vietą sąrašė. Kanalų numerius nuo 10 iki 20 galite surinkti greitai paspausdami du atitinkamus skaitmenis, pavyzdžiui, 1 + 0 = 10, 1 + 5 = 15, 2 + 0 = 20.

 **Pastaba:** atjungus laisvų rankų įrangą su mikrofonu *Radijas* taip pat išsijungia po 5 minučių.

Įrašymas iš radijo

Norėdami įrašyti garsą iš pasirinkto radijo kanalo, pažymėkite įrašymo mygtuką  spausdami  ir pradėkite įrašymą paspausdami . Įveskite takelio pavadinimą ir paspauskite **Gerai**.

 **Pastaba:** įrašymo metu įrašymo mygtukas  virsta stabdymo mygtuku .

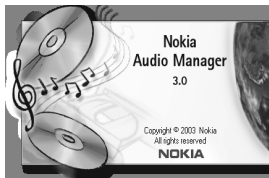
 **Patarimas!** Taip pat galite pasirinkti funkciją **Stabdyti**.

Įrašydami iš radijo galite atsiliepti ir skambinti. Radijo garsas išjungiamas, tačiau įrašymas tęsiasi programų fone. Pasibaigus skambučiui radijas vėl veikia įprastu režimu. Iš radijo įrašytą muziką galite atkurti naudodami muzikos grotuvą.





„Nokia Audio Manager“

Naudodami programą „Nokia Audio Manager“ galite pasirinkti skaitmeninius muzikos takelius suderinamame kompiuteryje ir perkelti juos į žaidimyno „Nokia N-Gage“ atminties




kortelę. Taip pat programa „Nokia Audio Manager“ leidžia kompiuteryje kurti grojaraščius M3U formatu su nuorodomis į MP3 failus arba iš kompaktinių plokštelių išsaugotus takelius. Kad kompiuteris galėtų kreiptis į žaidimyno failų talpyklą (atminties kortelę), turite prijungti savo žaidimyną prie kompiuterio pateiktu kabeliu „DKE-2 USB Mini-B“. Žr. „Pateiktų kabelių prijungimas ir naudojimas“, 16 psl. Tada žaidimyno atminties kortelės turinį galėsite matyti programos „Nokia Audio Manager“ lango *Music Studio* laukelyje „Mobile Device“. Muzikos takelius į grojaraščius galite įtraukti, pavyzdžiui, iš kompaktinių plokštelių.

 **Pastaba:** Kai naudojate programą „Nokia Audio Manager“, turite tik prijungti savo žaidimyną prie kompiuterio pateiktu kabeliu „DKE-2 USB Mini-B“ (žr. „Pateiktų kabelių prijungimas ir naudojimas“, 16 psl.) – visa kita padaro kompiuteris.


 **Pastaba:** nenaudokite šios funkcijos neteisėtai! Gali būti saugomos muzikos autorinės teisės. Tokiu būdu muziką leidžiama įsirašyti tik asmeniniam naudojimui.

Tokių muzikos įrašų kopijavimas pardavimo ar platinimo tikslu yra neteisėtas.


 **Patarimas!** Programa yra kartu su žaidimynu pateiktoje kompaktinėje plokštelėje.

Sistemos reikalavimai

Norint įdiegti ir naudoti programą „Nokia Audio Manager“, reikia turėti:

- kompiuterį su procesoriumi „Intel“ ir operacine sistema „Windows 98 Second Edition“, „Windows Millennium Edition“, „Windows 2000“ arba „Windows XP“;
-  **(Pastaba:** programinė įranga gali neveikti kompiuteryje, kurio operacinė sistema buvo atnaujinta iš „Windows 95“ arba „Windows 3.1“ į „Windows 98“.)
- procesorių „Pentium MMX 266 MHz“ (rekomenduojamas „Pentium 300 MHz“);
- mažiausiai 35 MB laisvos vietos kietajame diske;
- mažiausiai 48 MB operatyvios atminties (rekomenduojama) arba 64 MB, kai naudojama sistema „Windows 2000“;
- 800 x 600 taškelių raiškos, 65536 spalvų ekraną su nustatytu parametru „High Color“;
- „SCSI/ANSI X3T10-1048D“ standarto kompaktinių plokštelių kaupiklį (taip pat gali būti „ATAPI/SFF-8020i“ standarto).

„Nokia Audio Manager“ įdiegimas

 **Pastaba:** nejunkite USB kabelio prie kompiuterio, kol neįdiegėte programos „Nokia Audio Manager“ iš

žaidimyno „Nokia N-Gage“ pakuotėje pateiktos kompaktinės plokštelės.

- 1 Įjunkite „Windows“.
- 2 Į savo kompiuterio kompaktinių plokštelių kaupiklį įdėkite kompaktinę plokštelę iš žaidimyno pakuotės.
- 3 Kompaktinių plokštelių kaupiklis turi įsijungti automatiškai. Jeigu kaupiklis neįsijungia, įjunkite programą „Windows Explorer“ ir pasirinkite kompaktinių plokštelių kaupiklį, į kurį įdėjote kompaktinę plokštelę. Dešiniuoju pelės mygtuku spragtelėkite ant „Nokia Audio Manager“ piktogramos ir pasirinkite „Autorun“.
- 4 Kad programa būtų įdiegta sėkmingai, vykdykite kompiuterio ekrane pateikiamas diegimo instrukcijas.
- 5 Įdiegus programą katalogas „Nokia Audio Manager“ yra įtraukiamas į katalogą „Programs“.



Pastaba: įdiegus programą „Nokia Audio Manager“, būtina iš naujo įjungti kompiuterį.

Įrašų iš kompaktinių plokštelių išsaugojimas naudojant programą „Nokia Audio Manager“

Kompiuteryje įjunkite programą „Nokia Audio Manager“. Rodomas pradinis programos langas.

- 1 Į kompiuterio kompaktinių plokštelių kaupiklį įdėkite muzikinę plokštelę ir spragtelėkite ant piktogramos *CD Player*. Jei nenustatyta kitaip, ekrane rodoma visa informacija apie takelius.

- 2 Norėdami išsaugoti takelius, pasirinkite juos ir spragtelėkite ant mygtuko *Save tracks*.



Pastaba: neišimkite kompaktinės plokštelės, kol kompiuteris neišsaugojo visų įrašų. Eigos juostelėje bus apytiksliai nurodyta, kiek užtruks takelių išsaugojimas.

- 3 Norėdami perkelti išsaugotus takelius į *Music Studio*, spragtelėkite ant mygtuko *+ Add*, pasirinkite norimus takelius ir spragtelėkite ant „Open“.

Dabar galite perkelti takelius iš *Music Studio* į savo žaidimyną **N-Gage**.

Muzikos takelių perkėlimas į jūsų prietaisą

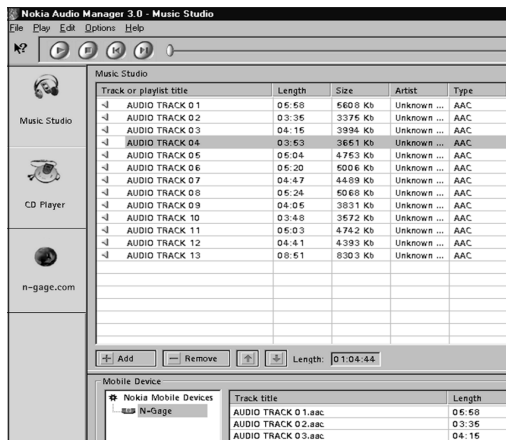
- 1 Takelius ir grojaraščius išsaugokite programos „Nokia Audio Manager“ lange *Music Studio* (išsamesnių instrukcijų ieškokite ankstesniame skyrelyje arba žinyne „Nokia Audio Manager Helps“).



Pastaba: patikrinkite, ar suderinamas kompiuteris ir žaidimynas yra sujungti pateiktu USB kabeliu. Žr. „Pateiktų kabelių prijungimas ir naudojimas“, 16 psl.

- 2 Kompiuteryje įjunkite programą „Nokia Audio Manager“. Rodomas pradinis programos langas.
- 3 Spragtelėkite ant piktogramos, esančios lango *Music Studio* mobiliųjų prietaisų laukelyje.

- 4 Pasirinkite takelius ar grojaraščius, kuriuos norite perkelti į savo žaidimyno atminties kortelę: pažymėkite norimus takelius ar grojaraščius spragtelėdami ant jų.



- 5 Spragtelėkite ant *Transfer to device*.

Jei pasirinkote daugiau muzikos, nei gali tilpti į žaidimyno atminties kortelę, pamatysite klaidos pranešimą. Naikinkite kai kurių pasirinktų muzikos įrašų žymėjimą, kol pamatysite, kad vietos atmintyje pakaks.

Įrašų perkėlimas naudojant programą „Windows Explorer“


MP3 ir AAC formato failus į savo žaidimyno atminties kortelę galite perkelti naudodami programą „Windows Explorer“.




Pastaba: patikrinkite, ar suderinamas kompiuteris ir žaidimynas yra sujungti pateiktu USB kabeliu. Žr. „Pateiktų kabelių prijungimas ir naudojimas“, 16 psl.

- 1 Įjunkite programą „Windows Explorer“ ir peržiūrėkite kompiuterio kompaktinių plokštelių kaupiklius. Prie vienos iš kaupiklių raidžių turi būti užrašas **N-Gage** (vidinė plokštelė). Spragtelėję ant atitinkamos piktogramos pamatysite žaidimyno atminties kortelės turinį.
- 2 Atidarykite naują programos „Windows Explorer“ langą ir pasirinkite katalogą, iš kurio norite perkelti MP3 ir AAC failus į žaidimyno atminties kortelę.
- 3 Norimus failus pele pertempkite į pirmąją programos „Windows Explorer“ langą. Takeliai bus perkelti į žaidimyną ir galėsite jų klausytis įjungę programą *Muz. grotuvas*.

Prieš keldami takelius naudodami programą „Windows Explorer“, patikrinkite pasirinktų failų dydį. 1 MB duomenų perkėlimas trunka maždaug 10 sekundžių. Nepertraukite proceso ir neištraukite duomenų kabelio, kol kompiuteris neperkėlė visų failų.

 **Dėmesio!** Programa „Windows Explorer“ gali anksčiau laiko pranešti, kad visi failai perkelti. Toks pranešimas gali neatspindėti tikros padėties, todėl palaukite maždaug po 10 sekundžių su kiekvienu megabaitu duomenų. Jei procesą pertrauksite anksčiau, failai gali būti neperkelti.

 **Pastaba:** rinkmenos, perkeltos naudojant programą „Windows Explorer“, nerodomos programos „Nokia Audio Manager“ lange „Mobile Device“.

Jei pasirinkote daugiau muzikos, nei gali tilpti į žaidimyno atminties kortelę, pamatysite klaidos pranešimą. Ištrinkite kelis muzikos takelius ir bandykite perkelti vėl.

n-gage.com langelis

Programoje „Nokia Audio Manager“ yra langelis, kuriame galima naršyti po internetą. Iš anksto šios naršyklės pradinis tinklalapis yra nustatytas „n-gage.com“ tinklalapis. Adreso laukelyje galima įrašyti bet kokį interneto adresą. Norint atlikti paiešką internete, reikia nurodyti paieškos sistemos svetainės adresą. Prieš įkeliant takelius į langą *MusicStudio* ir perkeltiant juos iš ten į žaidimyną, takelius būtina pirma parsisiųsti iš interneto į kompiuterį.

Kitos funkcijos

Atpažįstami muzikinių failų tipai

„Nokia Audio Manager“ atpažįsta MP3 muzikos takelius (failus) ir M3U grojaraščius. Grojaraščius galima kurti lange *MusicStudio*. Kai grojaraštis pasirenkamas perkėlimui į žaidimyno atminties kortelę, perkeliama tik grojaraštyje išvardinti takeliai. Kompaktinių plokštelių grotuvo (*CD Player*) sukurti įrašai yra „AAC“ tipo. Šiuos failus galima atkurti kompiuteryje naudojant programą „Nokia Audio Manager“ ir perkelti į žaidimyno atminties kortelę.

Takelių informacijos redagavimas suderinamame kompiuteryje





Kai lange *MusicStudio* rodomi takeliai arba grojaraščiai, galima redaguoti takelių ir atlikėjų informaciją. Išsamesnės informacijos ieškokite programos žinyne „Nokia Audio Manager Help“.



5. Parametrai

➡ Pasirinkite **Meniu**→ **Priemonės**→ **Parametrai**.

Bendrų parametų keitimas

- 1 Pažymėkite norimą parametų grupę ir atidarykite paspausdami .
- 2 Pažymėkite norimą parametą, pakeiskite jo reikšmę ir paspauskite , kad
 - pasirinktumėte kurią nors iš dviejų reikšmių, kai jų yra tik dvi (**Įjungtas** arba **Išjungtas**).
 - atidarytumėte funkcijų sąrašą arba redaktorių.
 - atidarytumėte šliaužiklį. Jei norite sumažinti arba padidinti reikšmę, atitinkamai paspauskite  arba .

Prietaiso parametrai







Bendri

- *Prietaiso kalba* — galite pasirinkti, kokia kalba turi būti rodomi tekstai žaidimyno ekrane. Nuo šio pakeitimo taip pat priklauso datos ir laiko formatas, skiriamieji ženklai, naudojami, pavyzdžiui, aritmetinėse operacijose. Jei pasirinksite *Nust. automatišk.*, žaidimynas parinks kalbą pagal SIM kortelės



informaciją. Kai pakeičiate žaidimyno ekrane rodomų tekstų kalbą, turite iš naujo įjungti žaidimyną.




Pastaba: nuo kalbos parametų (*Prietaiso kalba* ir *Rašomoji kalba*) pakeitimų priklauso visos žaidimyno programos. Šie pakeitimai veikia tol, kol vėl nepakeičiate minėtų parametų reikšmių.


- *Rašomoji kalba* — galite nustatyti, kokia kalba bus rašomi tekstai jūsų žaidimyne. Nuo kalbos pakeitimo priklauso
 - galimi ženklai, rašomi paspaudus bet kurį klavišą ( – )
 - naudojamas nuspėjamojo teksto įvedimo būdo žodynas,
 - galimi specialieji ženklai, rašomi paspaudus klavišą  ir .



Pavyzdys: naudojant žaidimyną, kurio ekrane tekstai rodomi anglų kalba, tačiau norite rašyti visus pranešimus prancūziškai. Kai pakeičiate kalbą, nuspėjamojo teksto įvedimo būdo žodynas ieško prancūziškų žodžių, taip pat klavišu  ir  galite įvesti dažniausiai prancūzų kalboje naudojamus specialiuosius ženklus ir skyrybos ženklus.




Patarimas! Kalbą taip pat galite pakeisti kai kuriuose redaktoriuose. Paspauskite  ir pasirinkite *Rašomoji kalba*:

- *Žodynas* – galite nustatyti, kad visuose žaidimyno redaktoriuose nuspėjamas tekstas įvedimo būdas būtų *Įjungtas* arba *Išjungti*. Šio parametro reikšmę galite pakeisti atidarę kokyj nors redaktorių. Paspauskite  ir pasirinkite *Žodynas* → *Įjungti žodyną* arba *Išjungti*.



Pastaba: telefone yra ne visų kalbų nuspėjamojo teksto įvedimo būdo žodynai.

- *Sveik. tekst. ar žnkl.* – parametą galite atidaryti paspausdami . Sveikinimo tekstas ar ženklas trumpai parodomas kiekvieną kartą, kai įjungiame žaidimą. Pasirinkite *Pirminis*, jei norite naudoti pirminį paveikslėlį. Pasirinkite *Tekstas*, jei norite parašyti sveikinimą (ne daugiau 50 raidžių). Pasirinkite *Atvaizdas*, jei norite pasirinkti nuotrauką ar paveikslėlį iš katalogo **Atvaizdai**.
- *Prad. prt. parametrai* – galite atstatyti kai kurių parametų pradines reikšmes. Šiam tikslui reikalingas blokavimo kodas. Žr. 50 psl. Atstaciūs parametrus, žaidimyno įsijungimas gali šiek tiek užtrukti.





Pastaba: visi jūsų sukurti dokumentai ir failai lieka nepakitę.

Laukimo režimas

- *Atvaizdas fone* – galite pasirinkti bet kokią atvaizdą, kuris bus naudojamas kaip fono paveikslėlis žaidimynui veikiant laukimo režimu. Jei norite

išsirinkti atvaizdą iš katalogo **Atvaizdai**, pasirinkite *Taip*.

- *Kair. pasirink. klaviš.* ir *Deš. pasirink. klaviš.* – galite pakeisti funkcijas, rodomas virš kairiojo  ir dešiniojo  pasirinkimo klavišų telefonui veikiant laukimo režimu. Šiais klavišais galite valdyti (taip pat ir susieti) ne tik programas, bet ir funkcijas, pavyzdžiui, *Naujas praneš.*



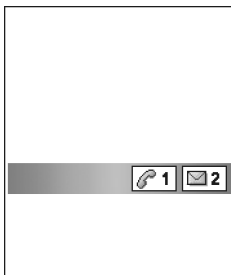
Pastaba: pasirinkimo klavišo negalite susieti su jūsų pačių įdiegta programa.

Ekranas

- *Kontrastas* – galite pašviesinti arba patamsinti vaizdą ekrane.
- *Spalvų gama* – galite pakeisti ekrane naudojamą spalvų gamą.
- *Neveiklumo trukmė* – kai baigiasi nustatyta telefono neveiklumo trukmė, įsijungia ekrano užsklanda. Kai įjungta ekrano užsklanda, duomenys neberodomi, ir galite matyti tik ekrano užsklandos juostelę.
- Norėdami išjungti ekrano užsklandą, paspauskite bet kokią klavišą.



- *Ekrano užsklanda* – pasirinkite, ką norite matyti ekrano užsklandos juostelėje: laiką ir datą ar pačių sukurtą tekstą. Ekrano užsklandos juostelės vieta ir fono spalva keičiasi kas minutę. Taip pat ekrano užsklanda pasikeičia ir rodo naujų pranešimų ar praleistų skambučių skaičių.



Skambinimo funkcijos



Pastaba: jei norite pakeisti skambučių peradresavimo parametrų reikšmes, pasirinkite **Meniu** → **Priemonės** → **Peradresav.** Žr. „Skambučių peradresavimo parametrai“, 22 psl.

Siųsti mano duomenis

- Ši tinklo paslauga leidžia nustatyti, kad jūsų telefono numerį matytų (*Taip*) arba nematytų (*Ne*) asmuo, kuriam skambinate. Jei norite, šio parametro reikšmę gali nustatyti tinklo operatorius arba paslaugos teikėjas, kai užsisakote paslaugą (*Kaip sutarta*).

Skambučio laukimas: (tinklo paslauga)

- Tinklas praneša apie naują skambutį tuo metu, kai jau kalbate žaidimynu. Pasirinkite: *Ijungti*, jei norite, kad tinklas įjungtų skambučio laukimo paslaugą, *Atsaukti*, jei norite, kad tinklas išjungtų skambučio laukimo paslaugą, arba *Tikrinti būklę*, jei norite patikrinti, ar skambučio laukimo paslauga įjungta.

Automat. perrinkimas

- Kai ši funkcija įjungta, skambučiui nepavykus, žaidimynas bandys vėl skambinti iki dešimties kartų. Norėdami sustabdyti automatinį numerio perrinkimą, paspauskite

Duomenys po skamb.

- Įjunkite šį parametą, jei norite, kad žaidimynas trumpai parodytų paskutinio skambučio trukmę ir kainą. Norint matyti kainą turi būti įjungta SIM kortelės funkcija *Skamb. kainos limitas*. Žr. 24 psl.

Greitas rinkimas

- Pasirinkę *Ijungtas*, greito rinkimo klavišams priskirtus numerius galėsite surinkti palaikę paspaustą atitinkamą klavišą. Taip pat žr. „Greito rinkimo klavišų siejimas“, 59 psl.

Ats. bet kuriuo klav.

- Pasirinkę *Ijungtas*, galėsite į skambutį atsakyti, trumpai paspausdami bet kurį klavišą, išskyrus , ir

Naudojama linija (tinklo paslauga)


- Šis parametras rodomas tik tuo atveju, kai SIM kortelė leidžia naudoti du numerius, t. y. dvi telefono linijas. Pasirinkite telefono liniją (1 linija arba 2 linija), kuria norite skambinti ir siųsti tekstinius pranešimus. Nepriklausomai nuo pasirinktos linijos, galima atsakyti į skambučius abiejomis linijomis.



Pastaba: jei pasirinksite 2 liniją ir neužsisakysite šios tinklo paslaugos, žaidimyną negalėsite skambinti.

Norėdami išjungti linijos pasirinkimo funkciją, pasirinkite *Linijos keitimas* → *Išjungti*, jei šią funkciją atlieka SIM kortelė. Norint pakeisti šį parametą, reikalingas PIN2 kodas.



Patarimas: žaidimynui veikiant laukimo režimu iš vienos linijos į kitą galima persijungti palaikant paspaudus .

Ryšio parametrai



Bendra informacija apie duomenų ryšį ir kreipties taškus






Termino paaiškinimas: kreipties taškas — tai taškas, per kurį žaidimynas jungiasi į internetą paprasto ar paketinio duomenų ryšio metu. Kreipties tašką gali pateikti, pavyzdžiui, komercinių interneto

paslaugų teikėjas (IPT), paslaugų, skirtų mobiliems prietaisams, teikėjas arba tinklo operatorius.

Norėdami nustatyti kreipties taškų parametrus, pasirinkite **Parametrai** → *Ryšio* → *Kreipties taškai*.

Norint prisijungti prie kreipties taško, reikalingas duomenų ryšys. Jūsų žaidimynas gali užmegzti trijų rūšių duomenų ryšį:

- GSM duomenų ryšį ()
- didelės spartos GSM duomenų ryšį ()
- paketinį duomenų ryšį (GPRS) ()

Galite nustatyti trijų rūšių kreipties taškus: MMS kreipties tašką, naršyklės kreipties tašką ir interneto kreipties tašką (IAP). Pasiteiraukite savo paslaugų teikėjo, kuris kreipties taškas reikalingas norint naudotis pasirinkta paslauga. Turite nustatyti kreipties taško parametrus, jei, pavyzdžiui, norite

- siųsti ir priimti daugiaformačius pranešimus,
- siųsti ir priimti el. laiškus,
- žiūrėti tinklalapius naršyklėje,
- parsisiųsti „Java“ programų,
- naudoti atvaizdų siuntimo funkciją,
- naudoti žaidimyną kaip modemą.

Taip pat žr. „Duomenų ryšio simboliai“, 10 psl.

GSM duomenų ryšys

Naudojant GSM duomenų ryšį, duomenis sparčiausiai galima perduoti 14,4 kbps greičiu. Norėdami sužinoti apie

galimybę naudotis duomenų paslaugomis ir užsisakyti jas, kreipkitės į tinklo operatorių arba paslaugų teikėją.

Minimalūs parametrai, reikalingi duomenų ryšiui užmegzti

- Jei norite nustatyti paprasčiausius GSM duomenų ryšio parametrus, pasirinkite *Parametrai* → *Ryšio* → *Kreipties taškai* ir **Funkcijos** → *Naujas kreipt. tšk.* Įrašykite šių parametrų reikšmes: *Duomenų nešmena: GSM duomenys, Prisijungimo numeris, Ryšio seanso režimas: Pastovus, Duom. perdav. tipas: Analoginis ir Maks. duom. greitis: Nust. automatišk.*

Didelės spartos duomenų ryšys (High Speed Circuit Switched Data, HSCSD)



Termino paaiškinimas: naudojant didelės spartos duomenų ryšį, duomenis sparčiausiai galima perduoti 43,2 kbps greičiu.

Norėdami sužinoti apie galimybę naudotis didelės spartos duomenų paslaugomis ir užsisakyti jas, kreipkitės į tinklo operatorių arba paslaugų teikėją.



Pastaba: siunčiant duomenis HSCSD režimu, žaidimyno baterija gali išsikrauti greičiau negu įprastų pokalbių arba duomenų ryšių metu, kadangi žaidimynas šiuo atveju duomenis gali siųsti į tinklą dažniau.

Paketingi duomenys (Bendrasis paketinis radijo ryšys, GPRS)



Termino paaiškinimas: paketingi duomenys arba bendrasis paketinis radijo ryšys (GPRS) naudoja

duomenų paketų technologiją, t. y. informacija mobiliajame tinkle siunčiama trumpais duomenų paketais.

Minimalūs parametrai, reikalingi paketingiam duomenų ryšiui užmegzti

- Turite užsisakyti GPRS paslaugas. Norėdami sužinoti apie galimybę naudotis GPRS paslaugomis ir užsisakyti jas, kreipkitės į tinklo operatorių arba paslaugų teikėją.
- Pasirinkite *Parametrai* → *Ryšio* → *Kreipties taškai* ir **Funkcijos** → *Naujas kreipt. tšk.* Įrašykite šių parametrų reikšmes: *Duomenų nešmena: GPRS ir Kreipties taško pav.: Įrašykite pavadinimą, kurį jums pateikė paslaugų teikėjas. Išsamesnės informacijos ieškokite skyrelyje „Kreipties taško sukūrimas“, 45 psl.*

Paketingio duomenų ryšio ir susijusių programų naudojimo kaina

Vartotojas turi mokėti už aktyvų GPRS ryšį ir programas, naudojamas per GPRS, pavyzdžiui, interneto paslaugas, duomenų siuntimą ir priėmimą bei tekstinius pranešimus. Norėdami gauti daugiau informacijos apie mokesčius, kreipkitės į tinklo operatorių arba paslaugų teikėją. Taip pat žr. „Paketingių duomenų skaitiklis ir ryšio laikmatis“, 26 psl.

Kreipties taško sukūrimas

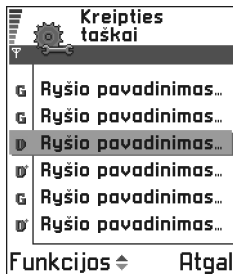
Kreipties taškų sąrašo funkcijos: *Redaguoti, Naujas kreipt. tšk., Ištrinti, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*

Žaidimyne gali būti iš anksto nustatyti kreipties taškų parametrai. Taip pat kreipties taškų parametrus galite gauti specialiu pranešimu iš paslaugos teikėjo. Žr. „Specialiųjų („smart“) pranešimų priėmimas“, 84 psl.

Jei kreipties taškų nerandate, kai atidarote sąrašą *Kreipties taškai*, žaidimynas klausia, ar norite sukurti naują kreipties tašką.

Jeigu kreipties taškai jau yra nustatyti, naują kreipties tašką galite sukurti, pasirinkdami **Funkcijos** → *Naujas kreipt. tšk.* ir:

- *Naud. pirmin. param.*, jei norite naudoti pirminius parametrus. Pakeiskite, ką reikia, ir paspauskite **Atgal**, kad šie pakeitimai būtų išsaugoti.
- *Naud. dabart. param.*, jei norite naują kreipties tašką sukurti esamų parametrų pagrindu. Atidaromas kreipties taškų sąrašas. Pasirinkite kurį nors ir paspauskite **Gerai**. Kai kurių kreipties taško parametrų reikšmės įrašomos automatiškai.



Kreipties taško redagavimas

Kai pasirenkate parametą „Kreipties taškai“, atidaromas galimų kreipties taškų sąrašas. Pažymėkite tą kreipties tašką, kurį norite redaguoti, ir paspauskite

Kreipties taško ištrynimasis

Kreipties taškų sąrašė pažymėkite tą kreipties tašką, kurį norite ištrinti, ir pasirinkite **Funkcijos** → *Ištrinti*.

Kreipties taškai

Kreipties taško parametrų redagavimo funkcijos: *Pakeisti*, *Papildomi param.*, *Paaiškinimas* ir *Uždaryti programą*.

Čia galite matyti trumpus paaiškinimus apie kiekvieną parametą, kurio gali prireikti įvairiems duomenų ryšiams ir kreipties taškams.



Pastaba: pradėkite nustatinėti parametrus nuo viršaus, kadangi liks aktyvūs tik kai kurie parametrų laukeliai, priklausomai nuo pasirinkto duomenų ryšio tipo (*Duomenų nešmena*) ir nuo parametro *Tinklų sąs.* IP adres.




Pastaba: stenkitės tiksliai vykdyti paslaugų teikėjo pateiktus nurodymus.

- *Ryšio pavadinimas* – galite sugalvoti kokį nors ryšio pavadinimą.
- *Duomenų nešmena* – galimos reikšmės: *GSM duomenys*, *Spartus GSM* ir *GPRS*. Priklausomai nuo pasirinkto duomenų ryšio, gali būti reikalingi tik kai kurie parametrai. Užpildykite visus laukelius, prie kurių pažymėta **Būtina užpildyti** arba raudona žvaigždutė. Kitus laukelius galima palikti tuščius, jei negavote kitokių nurodymų iš savo paslaugų teikėjo.



Pastaba: kad galėtumėte naudotis duomenų ryšiu, paslaugų teikėjas turi vykdyti šią funkciją ir, jei reikia, įjungti ją jūsų SIM kortelei.

- *Kreipties taško pav.* (tik paketiniams duomenims) – norint užmegzti ryšį su GPRS tinklu, reikalingas kreipties taško pavadinimas. Kreipties taško pavadinimą galite sužinoti iš tinklo operatoriaus ar paslaugų teikėjo.
- *Prisijungimo numeris* (tik paprastam ir didelės spartos GSM duomenų ryšiui) – kreipties taško modemo numeris.
- *Vartotojo vardas* – jei vartotojo vardo prašo paslaugos teikėjas, įrašykite jį čia. Vartotojo vardas gali būti reikalingas, norint užmegzti duomenų ryšį. Įprastai šį vardą praneša paslaugos teikėjas. Vartotojo varde dažnai skiriamos didžiosios ir mažosios raidės.
- *Prašyti slaptažodžio* – jei turite įvesti naują slaptažodį kaskart, kai jungiatės su serveriu, arba pasirinkite *Taip*, jei nenorite žaidimyne išsaugoti savo slaptažodžio.
- *Slaptažodis* – slaptažodis gali būti reikalingas, norint užmegzti duomenų ryšį. Įprastai slaptažodį praneša paslaugos teikėjas. Slaptažodyje dažnai skiriamos didžiosios ir mažosios raidės. Kai rašote slaptažodį, jūsų įvesti ženklai trumpai parodomi ir netrukus paverčiami žvaigždutėmis (*). Lengviausias būdas rašyti skaitmenis – paspausti , pasirinkti *Įterpti skaičių* ir toliau rašyti raides.
- *Atpažinimas* – *Paprastas* / *Saugus*.
- *Tinklų sąs. IP adres.* – tai reikiamos naršyklės sąsajos IP adresas.

- *Pradinis tinklalapis* – priklausomai nuo to, ką nustatote, galite rašyti:
 - svetainės adresą arba
 - daugiaformačių pranešimų centro numerį.
- *Ryšio saugumas* – galite nustatyti, ar ryšiui turi būti taikomas transportinio lygmens saugumas (TLS). Vykdykite paslaugų teikėjo pateiktus nurodymus.
- *Ryšio seanso režimas* – *Pastovus* arba *Laikinas*.
- *Duom. perdav. tipas* (tik paprastam ir didelės spartos GSM duomenų ryšiui) – *Analoginis*, *ISDN v.110* arba *ISDN v.120* nustato, kokį ryšį naudoja žaidimynas: analoginį ar skaitmeninį. Šis parametras priklauso ir nuo jūsų GSM tinklo operatoriaus, ir nuo interneto paslaugų teikėjo (IPT), kadangi kai kuriuose GSM tinkluose nėra įmanoma užmegzti tam tikrų rūšių ISDN ryšio. Norėdami gauti daugiau informacijos, kreipkitės į savo IPT. Jei ISDN ryšys įmanomas, jis užmezgamas greičiau nei taikant analoginius metodus.



Termino paaiškinimas: ISDN ryšys skirtas duomenims perduoti tarp jūsų žaidimyno ir kreipties taško. ISDN ryšys yra skaitmeninis, todėl jo parengties laikas yra trumpiausias ir duomenys juo perduodami greičiau nei analoginiu ryšiu. Kad galėtumėte naudoti ISDN ryšį, ir interneto paslaugų teikėjas, ir tinklo operatorius turi vykdyti ISDN ryšio funkcijas.

- *Maks. duom. greitis* (tik paprastam ir didelės spartos GSM duomenų ryšiui) – galimos reikšmės: *Nust. automatišk.* / 9600 / 14400 / 19200 / 28800 / 38400 / 43200, priklausomai nuo nustatytų parametrų *Ryšio*

seanso režimas ir *Duom. perdav. tipas* reikšmių. Šis parametras leidžia apriboti maksimalų ryšio greitį, kai naudojamas didelės spartos ryšys. Priklausomai nuo tinklo paslaugų teikėjo, už didesnį duomenų perdavimo greitį gali tekti mokėti daugiau.



Pastaba: aukščiau pateikti maksimalūs greičiai, kuriais bus perduodami duomenys ryšio metu. Ryšio metu greitis gali būti mažesnis, priklausomai nuo tinklo būklės.



Patarimas! Kai rašote ir norite atidaryti specialiųjų ženklų lentelę, paspauskite . Jei norite įterpti tarpą, paspauskite .



Patarimas! Taip pat žr. „Daugiaformačiams pranešimams reikalingi parametrai“, 79 psl., „El. paštu reikalingi parametrai“, 81 psl., ir „Žaidimyno parengimas naršyklės paslaugoms“, 111 psl.

Funkcijos → Papildomi parametrai

- *Prietaiso IP adresas* – jūsų prietaiso IP adresas.
- *Pirminis pavad. serv.:* – pirminio DNS serverio IP adresas.



Termino paaiškinimas: DNS – domenų pavadinimų paslauga. Tai yra interneto paslauga, kuri verčia domenų pavadinimus, tokius kaip **www.nokia.com**, IP adresais, pavyzdžiui, **192.100.124.195**.

- *Antrinis pavad. serv.:* – antrinio DNS serverio IP adresas.



Pastaba: jei reikalingas *Prietaiso IP adresas*, *Pirminis pavad. serv.* arba *Antrinis pavad. serv.*, dėl šių duomenų kreipkitės į savo interneto paslaugų teikėją.

Toliau išvardinti parametrai rodomi tuomet, kai pasirenkate duomenų ryšį ir didelės spartos duomenų perdavimo tipą:

- *Naud. Nr. atsakymui* – kai įjungiate šią funkciją, serveris gali paskambinti jums atgal po to, kai jūs pirma paskambinate į serverį. Jei norite užsisakyti šią paslaugą, kreipkitės į savo paslaugų teikėją.
- *Atgalinio ryšio tipas* – galimos reikšmės: *Naudoti serv. Nr. / Naudoti kitą Nr.* Pasiteiraukite savo paslaugų teikėjo, kokias parametru reikšmes naudoti; jos priklauso nuo paslaugų teikėjo konfigūracijos.
- *Numeris atsakymui* – įrašykite savo žaidimyno duomenų ryšio skaitinį numerį, kuriuo turi atgal skambinti serveris. Įprastai šis numeris yra jūsų žaidimyno duomenų ryšio numeris.
- *Naud. PPP glaudinimą* – kai nustatyta reikšmė *Taip*, pagreitėja duomenų perdavimas, jei šią funkciją vykdo tolimas PPP serveris. Jei nepavyksta užmegzti ryšio, bandykite nustatyti reikšmę *Ne*. Pasiteiraukite savo paslaugų teikėjo.



Termino paaiškinimas: PPP (tarptaškinio ryšio protokolas) – bendrai naudojamas programinis tinklo protokolas, suteikiantis galimybę bet kokiam kompiuteriui su modemu ir telefono linija prisijungti tiesiai prie interneto.

- *Naud. registr. progr.* – galimos reikšmės: *Taip / Ne*.
- *Registr. programa* – parašykite įsiregistravimo į serverį komandų seką.
- *Pirm. modemo įkrova* (pradinių modemo parametrų nustatymo seka) – valdo jūsų žaidimyną modemo AT

komandomis. Jei reikia, įrašykite jūsų GSM tinklo paslaugų teikėjo ar interneto paslaugų teikėjo nurodytus ženklus.

GPRS

➡ Pasirinkite **Parametrai**→ *Ryšio*→ *GPRS*.

Nuo GPRS parametrų priklauso visi kreipties taškai, naudojami užmezgant paketinį duomenų ryšį.

GPRS ryšys – jei pasirenkate *Kai įmanoma* ir esate tinkle, kuriame galima duomenis perduoti paketiniu būdu, žaidimynas įregistruojamas GPRS tinkle, ir tekstiniai pranešimai bus siunčiami GPRS ryšiu. Aktyvaus paketinio duomenų ryšio įjungimas vyksta greičiau, kai, pavyzdžiui, norite siųsti ir priimti el. paštą. Jei pasirenkate *Pagal poreikį*, žaidimynas naudoja paketinį duomenų ryšį tik tuomet, kai įjungiate programą ar pradodate veiksmą, kuriam reikia šio ryšio.

Kreipties taškas – kreipties taško pavadinimas reikalingas tuomet, kai dirbdami kompiuteriu norite naudoti savo žaidimyną kaip paketinio duomenų ryšio modemą. Daugiau apie modemo jungimą skaitykite 129 psl.

➡ **Pastaba:** jei ten, kur esate, nėra GPRS ryšio ir pasirenkate reikšmę *Kai įmanoma*, žaidimynas periodiškai bandys užmegzti paketinį duomenų ryšį.

Duomenų ryšys

➡ Pasirinkite **Parametrai**→ *Ryšio*→ *Duomenų ryšys*.

Nuo duomenų ryšio parametrų priklauso visi kreipties taškai, naudojami užmezgant paprastą ar didelės spartos duomenų ryšį.

Aktyvaus ryšio laikas – jei nustatytą laiką neatliekami jokie veiksmai, duomenų ryšys automatiškai išjungiamas. Galimos reikšmės: *Nustat. vartotojo* (trukmę turite įvesti patys) arba *Neribotas*.

Data ir laikas



- Datos ir laiko parametrai skirti jūsų žaidimyne naudojamai datai ir laikui, jų formatui ir skiriamiesiems datos ir laiko ženklams nustatyti. Jei norite pakeisti laikrodį, rodomą žaidimynui veikiant laukimo režimu, pasirinkite *Laikrodžio tipas*→ *Analoginis* arba *Skaitmeninis*. Jei norite, kad laiką, datą ir laiko juostą jūsų žaidimyne nustatytų mobilaus ryšio tinklas (tinklo paslauga), pasirinkite *Laiko autotikslinimas*.

➡ **Pastaba:** kad veiktų funkcija *Laiko autotikslinimas*, žaidimyną būtina išjungti ir įjungti iš naujo.



Patarimas! Taip pat apie kalbos parametrus skaitykite 41 psl.

Saugumo



Prietaiso ir SIM

Įvairių apsaugos kodų paaiškinimai:

- **PIN kodas (4–8 skaitmenų)** — PIN kodas (asmeninis atpažinimo numeris) saugo jūsų SIM kortelę nuo neleistino naudojimo. Įprastai PIN kodas pateikiamas kartu su SIM kortele. Kai tris kartus iš eilės įvedate neteisingą PIN kodą, jis yra užblokuojamas. Jei PIN kodas yra užblokuotas, SIM kortelės negalėsite naudoti, kol jo neatblokuosite. Žr. informaciją apie PUK kodą.
- **PIN2 kodas (4–8 skaitmenų)** — PIN2 kodas, pateikiamas su kai kuriomis SIM kortelėmis, reikalingas kai kurioms funkcijoms, pvz., skambučių kainos skaitikliams.
- **Blokavimo kodas (5 skaitmenų)** — blokavimo kodą galima naudoti žaidimynui ir jo klaviatūrai užrakinti siekiant apsaugoti nuo neleistino naudojimo.



Pastaba: gamykloje nustatytas blokavimo kodas **12345**. Kad niekas be jūsų leidimo negalėtų naudotis jūsų žaidimynu, pakeiskite blokavimo kodą. Naująjį kodą laikykite slaptoje ir saugioje vietoje, atskirai nuo žaidimyno.

- **PUK ir PUK2 kodai (8 skaitmenų)** — PUK kodas (asmeninis atblokavimo kodas) reikalingas užblokuotam PIN kodui pakeisti. PUK2 kodas reikalingas užblokuotam PIN2 kodui pakeisti. Jeigu kodai nepateikiami su SIM kortele, dėl jų kreipkitės į operatorių, kurio SIM kortelė įdėta jūsų žaidimyne.

Galite pakeisti šiuos kodus: blokavimo kodą, PIN kodą ir PIN2 kodą. Šiuos kodus gali sudaryti tik skaitmenys nuo 0 iki 9.



Pastaba: stenkitės nenaudoti kreipties kodų, panašių į skubios pagalbos tarnybų numerius, pavyzdžiui, 112, kad netyčia nesurinktumėte skubios pagalbos tarnybos numerio.

PIN reikalavimas — kai PIN kodo reikalavimas įjungtas, šį kodą reikia įvesti kaskart, kai įjungiamas žaidimynas. Turėkite galvoje, kad kai kurios SIM kortelės neleidžia įjungti PIN kodo reikalavimo.

PIN kodas / PIN2 kodas / Blokavimo kodas — jei norite pakeisti kodą, atidarykite šį parametą.



Patarimas! Norėdami užrakinti žaidimyną rankiniu būdu, paspauskite . Atidaromas komandų sąrašas. Pasirinkite *Blokuoti prietaisą*.

Autoblok. laikotarpis — galite nustatyti laikotarpį, kuriam praėjus žaidimynas užblokuojamas automatiškai. Tada žaidimyną galima naudoti tik įvedus teisingą blokavimo kodą. Įrašykite minučių skaičių arba pasirinkite *Jokio*, jei norite nenaudoti autoblokavimo laikotarpio.

- Norėdami atblokuoti žaidimyną, įveskite blokavimo kodą.



Pastaba: kai žaidimynas užblokuotas, gali būti įmanoma skambinti skubios pagalbos tarnybos numeriu, užprogramuotu žaidimyne (pvz., 112 ar kitu oficialiu skubios pagalbos tarnybos numeriu).

Blokuoti pakeitus SIM — jei norite, kad žaidimynas prašytų įvesti blokavimo kodą, kai į žaidimyną įdedama nežinoma nauja SIM kortelė, pasirinkite *Taip*. Žaidimyne

yra SIM kortelių, kurios atpažįstamos kaip savininko kortelės, sąrašas.

➡ Jei norite peržiūrėti apriboto rinkimo numerių sąrašą, pasirinkite *Menu* → *Priemonės* → *Apribotas rinkimas*.

Apriboto rinkimo funkcijos:

Atidaryti, Skambinti, Naujas adresatas, Redaguoti, Ištrinti, Įtraukti į Adr. knygą, Iš Adresų knygos, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.

Apribotas rinkimas – galite neleisti skambinti jokiais kitais, išskyrus pasirinktus, telefonų numeriais, jei SIM kortelė suteikia tokią galimybę. Šiai funkcijai reikalingas PIN2 kodas. Kai ši funkcija įjungta, galite skambinti tik tais telefonų numeriais, kurie yra įtraukti į apriboto rinkimo sąrašą arba prasideda tais pačiais skaitmenimis kaip sąrašė esantis telefono numeris.

➡ **Pastaba:** kai įjungta apriboto numerių rinkimo funkcija, kai kuriuose tinkluose gali būti įmanoma skambinti tam tikrais avariniais numeriais (pvz., 112 ar kitu oficialiu avariniu numeriu).

- Jei norite įtraukti naujus numerius į apriboto rinkimo sąrašą, pasirinkite **Funkcijos** → *Naujas adresatas* arba *Iš Adresų knygos*.


Uždara vartot. grupė (tinklo paslauga) – galite nustatyti grupę žmonių, kuriems galite skambinti ir kurie gali skambinti jums. Norėdami gauti daugiau informacijos, kreipkitės į tinklo operatorių arba paslaugų teikėją. Pasirinkite: *Pirminė*, jei norite įjungti pirminę grupę, dėl kurios naudojimo sutarėte su tinklo operatoriumi, *Įjungta*,


jei norite naudoti kitą grupę (turite žinoti grupės numerį), arba *Išjungta*.


➡ **Pastaba:** kai skambinti galima tik uždaroje vartotojų grupėse, kai kuriuose tinkluose gali būti įmanoma skambinti tam tikrais avariniais numeriais (pvz., 112 ar kitu oficialiu avariniu numeriu).

Tvirtinti SIM funkc. (tinklo paslauga) – galite nustatyti, kad žaidimyne būtų rodomi patvirtinimo pranešimai, kai naudojate SIM kortelės funkcijas.

Pažymų tvarkymas

Pagrindiniame pažymų tvarkymo programos vaizde galite matyti žaidimyne patalpintų atpažinimo pažymų sąrašą. Norėdami pamatyti vartotojo pažymų sąrašą, paspauskite .

 **Termino paaiškinimas:** atpažinimo pažymas, skirtas parašams, serverio pažymoms ar kitoms atpažinimo pažymoms tikrinti, naudoja įvairios internetu paslaugas teikiančios tarnybos, pavyzdžiui, teikiančios bankines paslaugas.


 **Termino paaiškinimas:** vartotojo pažymas vartotojams teikia pažymų tarnyba.


Pažymų tvarkymo funkcijos:

Pažymos inform., Ištrinti, Pasitikėjimo param., Žymėti, nežymėti, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.

Skaitmenines pažymas turėtumėte naudoti, kai:

- norite užmegzti ryšį su tinkle veikiančiu banku arba kitu tinklalapiu ar tolimu serveriu, su kuriuo norite keistis slapta informacija,
- norite apsaugoti savo žaidimyną nuo virusų ar kitos kenkėjiškos programinės įrangos ir žinoti, kad programinė įranga yra autentiška, kai ją parsisiunčiate ir įdiegiate.

 **Termino paaiškinimas:** skaitmeninės pažymos naudojamos tinklalapių ir įdiegtos programinės įrangos kilmei tikrinti. Tačiau jomis galima pasitikėti tik tada, kai žinoma, jog pažymos kilmė yra būtent ta, kuri yra nurodyta (autentiška).

 **Svarbu žinoti:** Tai, kad turite pažymą, dar negarantuoja saugumo. Kad galėtumėte naudotis didesnio saugumo galimybėmis, pažymų tvarkyklėje turite turėti teisingas, autentiškas ir patikimas pažymas.

Pažymos duomenų peržiūra — autentiškumo tikrinimas

Teisinga naršyklės sąsajos ar serverio identifikacija galite tikėti tik tuomet, kai patikrinate naršyklės sąsajos ar serverio parašą ir galiojimo laikotarpį.


Žaidimyno ekrane pamatysite pranešimą:

- jei naršyklės serveris ar sąsaja nėra ta, kuri yra nurodyta,
- jei žaidimyne neturite teisingos saugumo pažymos.

Jei norite patikrinti pažymos duomenis, pažymėkite ją ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Pažymos inform.* Kai atidarote

pažymos informacijos vaizdą, pažymų tvarkymo programa patikrina pažymos galiojimą. Tada gali pasirodyti kuris nors iš šių pranešimų:


- *Pažyma nėra patikima* — nenustatėte jokios programos, kuri galėtų naudoti šią pažymą. Norėdami gauti daugiau informacijos, skaitykite skyrelį „Atpažinimo pažymos pasitikėjimo parametrų keitimas“.
- *Pasibaigęs pažymos galiojimo laikas* — pasirinkta pažyma nebegalioja.
- *Pažyma dar negalioja* — pasirinktos pažymos galiojimo laikotarpis dar neprasidėjo.
- *Pažyma iškraipyta* — pažymos neįmanoma naudoti. Kreipkitės į pažymos teikėją.

 **Svarbu žinoti:** pažymos galioja tik nustatytą laikotarpį. Jei pranešimas *Pasibaigęs pažymos galiojimo laikas* arba *Pažyma dar negalioja* rodomas netgi tuomet, kai pažyma tikrai turėtų galioti, patikrinkite, ar teisingą datą ir laiką nustatėte savo žaidimyne.

Atpažinimo pažymos pasitikėjimo parametrų keitimas

- Pažymėkite atpažinimo pažymą ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Pasitikėjimo param.* Priklausomai nuo pažymos, parodomas programų, galinčių naudoti pasirinktą pažymą, sąrašas. Pavyzdys:
Naršyklė / Taip — pažymą galima taikyti atidarant tinklalapius.
Programų tvarkyklė / Taip — pažyma gali tikrinti naujos programinės įrangos kilmę.

Internetas / Taip – pažyma gali tikrinti el. pašto ir atvaizdų serverius.


-  **Svarbu žinoti:** prieš keisdami šiuos parametrus, turite būti tikri, kad pasitikite pažymos savininku ir kad pažyma priklauso kuriam nors iš sąrašė išvardytų savininkų.


Skamb. draud. (tinklo paslauga)




Skambučių draudimo paslaugos dėka galite uždrausti skambučius į jūsų žaidimyną ir iš jo. Šiai funkcijai reikalingas draudimo slaptažodis, kurį galite sužinoti iš savo paslaugų teikėjo.

- 1 Suraskite kurį nors draudimo parametą.
- 2 Jei norite, kad tinklas įjungtų skambučių draudimo funkciją, pasirinkite **Funkcijos**→ *Įjungti*. Jei norite, kad tinklas išjungtų skambučių draudimo funkciją, pasirinkite *Atšaukti*. Jei norite patikrinti, ar skambučiai uždrausti, pasirinkite *Tikrinti būklę*.
- Jei norite išjungti visas skambučių draudimo funkcijas, pasirinkite **Funkcijos**→ *Panaik. visus draud.*
- Jei norite pakeisti draudimo slaptažodį, pasirinkite **Funkcijos**→ *Red. draud. slaptaž.*

 **Pastaba:** kai įjungtas skambučių draudimas, kai kuriuose tinkluose gali būti įmanoma skambinti tam tikrais avariniais numeriais (pvz., 112 ar kitu oficialiu avariniu numeriu).

 **Pastaba:** skambučių draudimas taikomas visiems telefono ryšiams, įskaitant duomenų ryšius.

 **Pastaba:** tuo pačiu metu negalite įjungti priimamų skambučių draudimo ir peradresavimo ar apriboto rinkimo funkcijų. Žr. "Skambučių peradresavimo parametrai", 22 psl., arba „Atribotas rinkimas“, 51 psl.

Tinklo



Tinklo pasirinkimas

- Jei norite, kad žaidimynas automatiškai ieškotų ir pasirinktų kurį nors iš jūsų vietovėje galimų korinio ryšio tinklų, pasirinkite *Automatinis*.
- Jei norite patys išsirinkti norimą tinklą iš pateikto sąrašo, pasirinkite *Rankinis*. Jei nutrūksta ryšys su rankiniu būdu išsirinktu tinklu, suskamba klaidos tonas, ir žaidimynas prašo vėl rinktis tinklą. Pasirinktas tinklas turi būti sudaręs tarptinklinio ryšio sutartį su jūsų vietiniu tinklu, t. y. operatoriumi, kurio SIM kortelė yra jūsų žaidimyne.



Termino paaiškinimas: tarptinklinio ryšio sutartis – tai sutartis, sudaroma tarp dviejų ar daugiau tinklo paslaugų teikėjų, dėl galimybės vieno tinklo vartotojams naudotis kitų tinklų paslaugomis.

Tinklo pazonės inf.



- Jei pasirinksite *Rodoma*, žaidimynas praneš, kai bus naudojamas koriniame tinkle, kurio veikimas pagrįstas

mikrokorinio tinklo (MCN) technologija, ir priims pazonės informaciją.

Telef. priedų parametrai



Žaidimynui veikiant laukimo režimu rodomi simboliai:


-  – prijungta laisvų rankų įranga su mikrofonu.
-  – prijungta indukcinio ryšio įranga.

Suraskite telefono priedų katalogą ir atidarykite parametrus:

- Jei norite nustatyti aplinką, kuri bus įjungiama, kai prijungsite kokį nors žaidimyno priedą, pasirinkite *Pirminė aplinka*. Žr. „Aplinka“, 97 psl.
- Pasirinkite *Automatinis atsiliepti*, kad žaidimynas automatiškai atsilieptų į skambutį praėjus penkioms sekundėms. Jei nustatyta parametro „Ispėj. apie skambutį būdai“ reikšmė *Pypitelės* arba *Be garsą*, automatinio atsiliepimo funkcija nebus naudojama.



6. Adresų knyga

➡ Norėdami atidaryti katalogą „Adresų knyga“, žaidimynui veikiant laukimo režimu paspauskite  arba pasirinkite **Meniu**→ **Adresų knyga**.

„Adresų knygoje“ galite patalpinti ir tvarkyti įvairią informaciją: vardus, telefonų numerius, adresus.

„Adresų knyga“ naudoja bendrąją atmintį. Žr. „Bendroji atmintis“, 16 psl.

Su adreso kortele taip pat galite susieti atskirą skambėjimo toną, balso žymeklį ar vaizdelį. Galite sukurti adresų grupes, kurių visiems nariams iškart tuo pačiu metu galėsite siųsti tekstinius pranešimus ar el. laiškus.



„Adresų knygos“ funkcijos:

Atidaryti, Skambinti, Naujas pranešimas, Naujas adresas, Redaguoti, Ištrinti, Kartoti vardą, Įtraukti į grupę, Priklauso grupėms, Žymėti, nežymėti, Siųsti, Adr. knygos inform., Paaiškinimas ir Uždaryti programą.



Termino paaiškinimas: bet koks ištartas žodis (pavyzdžiui, asmens vardas) gali būti balso žymeklis. Balso žymekliai suteikia galimybę skambinti garsiai ištariant atitinkamą žodį.

Adresų kortelių kūrimas

- 1 Atidarykite „Adresų knyga“ ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Naujas adresas*. Atidaroma tuščia adreso kortelė.
- 2 Užpildykite norimus laukelius ir paspauskite **Atlikta**. Adreso kortelė išsaugoma prietaiso atmintyje ir uždaroma. Po to galite matyti ją kataloge „Adresų knyga“.


Adresatų informacijos kopijavimas iš SIM kortelės į žaidimyno atmintį ir atvirkščiai

- Jei norite kopijuoti vardus ir numerius iš SIM kortelės į žaidimyną, pasirinkite **Meniu**→ **Priemonės**→ **SIM katalogas**. Pažymėkite vardą (ar vardus), kurį norite nukopijuoti, ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Kopijuoti į Adr. kn.*

- Jei norite nukopijuoti telefono, fakso ar pranešimų gaviklio numerį iš „Adresų knygos“ į SIM kortelę, atidarykite „Adresų knygą“, adreso kortelę, suraskite numerį ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Kopijuoti į SIM kat.*

Adresų kortelių redagavimas

Adreso kortelės redagavimo funkcijos: *Pridėti vaizdėlį | Pašalinti vaizdėlį, Nauji duomenys, Ištrinti duomenis, Keisti laukelio pav., Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*

- 1 „Adresų knygoje“ pažymėkite adreso kortelę, kurią norite redaguoti, ir paspauskite , kad atidarytumėte kortelę.
- 2 Norėdami pakeisti kortelėje esančią informaciją, pasirinkite **Funkcijos**→ *Redaguoti.*
- 3 Norėdami išsaugoti pakeitimus ir grįžti į adreso kortelės vaizdą, paspauskite **Atlikta**.



Adresų kortelių trynimas

- „Adresų knygoje“ pažymėkite kortelę, kurią norite ištrinti, ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Ištrinti.*

Jei norite ištrinti daug adresų kortelių

- 1 Pažymėkite korteles, kurias norite ištrinti. Suraskite adreso kortelę, kurią norite ištrinti, ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Žymėti.* Adreso kortelė pažymima varnele.
- 2 Varnele pažymėję visus adresus, kuriuos norite ištrinti, pasirinkite **Funkcijos**→ *Ištrinti.*



Patarimas! Daug įrašų galite pažymėti varnele, tuo pačiu metu palaikydami paspaudę  ir paspausdami . Taip pat žr. 13 psl.


Naujų adreso kortelės laukelių įtraukimas ir ankstesnių pašalinimas



- 1 Atidarykite adreso kortelę ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Redaguoti.*
- 2 Jei norite įtraukti naują laukelį, pasirinkite **Funkcijos**→ *Nauji duomenys.*
Jei norite ištrinti nereikalingą laukelį, pasirinkite **Funkcijos**→ *Ištrinti duomenis.*
Jei norite pervardyti adreso kortelės laukelį, pasirinkite **Funkcijos**→ *Keisti laukelio pav.*

Nuotraukos įterpimas į adreso kortelę

Adreso kortelėje galite naudoti dviejų rūšių nuotraukas. Išsamiau apie nuotraukų patalpšinimą skaitykite skyrelyje „Atvaizdai ir ekranvaizdis“, 62 psl.

- Jei norite įtraukti mažą nuotrauką (vaizdelį) į adresą kortelę, atidarykite adresą kortelę ir pasirinkite **Funkcijos** → *Redaguoti* ir **Funkcijos** → *Pridėti vaizdelį*. Kai skambins asmuo, kurio kortelėje yra šis vaizdelis, jis bus rodomas ekrane.




 **Pastaba:** pridėję prie adresą kortelės vaizdelį (nuotrauką), galite pakeisti jį kitu vaizdeliu pasirinkdami *Pridėti vaizdelį* arba pašalinti vaizdelį iš adresą kortelės pasirinkdami *Pašalinti vaizdelį*.


- Jei norite adresą kortelėje naudoti kokią nors atvaizdą, atidarykite adresą kortelę ir paspauskite , kad atidarytumėte atvaizdo peržiūros vaizdą (). Jei norite pridėti rodomą atvaizdą, pasirinkite **Funkcijos** → *Pridėti nuotrauką*.



Adresą kortelės peržiūra

Funkcijos, kuriomis galima naudotis atidarius adresą kortelę ir pažymėjus telefono numerį: *Skamb.*, *Naujas pranešimas*, *Redaguoti*, *Ištrinti*, *Pagrindiniai duom.*, *Susieti balso žym.* | *Balso žymekliai*, *Susieti greit. rinkim.* | *Atsieti greit. rinkim.*, *Skambėjimo tonas*, *Kopijuoti į SIM kat.*, *Siųsti*, *Paaiškinimas* ir *Uždaryti programą*.



Adresą informacijos vaizde () rodoma visa informacija, kuri yra naudojama adresą kortelėje. Norėdami atidaryti atvaizdą peržiūros vaizdą () , paspauskite .

 **Pastaba:** adresą informacijos vaizde rodomi tik tie laukeliai, kuriuose yra kas nors įrašyta. Jei norite matyti visus adresą kortelės laukelius ir įtraukti daugiau informacijos, pasirinkite **Funkcijos** → *Redaguoti*.

Pirminių numerių ir adresų nustatymas

Jei adresu kortelėje yra keli telefonų numeriai ar el. pašto adresai, galite nustatyti, kad pirmiausia būtų naudojami tam tikri numeriai ir adresai, kuriais galėtumėte greičiau skambinti ir siųsti pranešimus.

- Atidarykite adresą kortelę ir pasirinkite **Funkcijos** → *Pagrindiniai duom.* Pasirodo langelis su įvairiais duomenimis.

 **Pavyzdys:** pažymėkite *Telefono numeris* ir paspauskite **Priskirti**. Parodomas pasirinktoje adresą kortelėje esančių telefonų numerių sąrašas. Pažymėkite tą, kurį norite skirti pirminiu, ir paspauskite . Kai grįžtate į adresą kortelės vaizdą, matote pabruktą pirminį numerį.

Rinkimas balsu

Paskambinti galite išstardami balso žymeklį, susietą su adresą kortele. Bet koks išstartas žodis (žodžiai) gali būti balso žymeklis. Prieš rinkimą balsu atkreipkite dėmesį, kad:

- Balso žymekliai nepriklauso nuo kalbos. Jie priklauso nuo kalbėtojo balso.
- Balso žymekliai yra jautrūs aplinkos triukšmui. Juos įrašinėkite ir skambinkite tylioje aplinkoje.
- Labai trumpi vardai neįrašomi. Naudokite ilgus vardus ir stenkitės nepriskirti panašių vardų skirtingiems numeriams.



Pastaba: turite vardą pasakyti tiksliai taip, kaip įrašėte. Gali būti nelengva tai padaryti, pavyzdžiui, triukšmingoje aplinkoje arba avariniu atveju, todėl neturėtumėte pasikliauti vien rinkimu balsu visomis aplinkybėmis.



Pavyzdys: balso žymeklis gali būti asmens vardas, pavyzdžiui, „Jono mobilus“.


Balso žymeklio susiejimas su telefono numeriu



Pastaba: balso žymeklius galima susieti tik su tais telefonų numeriais, kurie yra išsaugoti žaidimyno atmintyje. Žr. „Adresatų informacijos kopijavimas iš SIM kortelės į žaidimyno atmintį ir atvirkščiai“, 55 psl.



Pastaba: su adreso kortele galima susieti tik vieną balso žymeklį.

- 1 „Adresų knygoje“ pažymėkite adreso kortelę, su kuria norite susieti balso žymeklį, ir paspauskite , kad atidarytumėte kortelę.
- 2 Pažymėkite numerį, su kuriuo norite susieti balso žymeklį, ir pasirinkite **Funkcijos** → *Susieti balso žym.*
- 3 Ekrane pasirodo pranešimas *Paspauskite Pradėti ir kalbėkite po signalą.*


Įrašydami balso žymeklį, laikykite žaidimyną truputį atokiau nuo lūpų ir veido. Išgirdę pradžios signalą, aiškiai ištarkite žodį (žodžius), kurį (kuriuos) norite įrašyti kaip balso žymeklį.

- Jei norite įrašyti balso žymeklį, paspauskite **Pradėti**. Suskamba pradžios signalas ir parodomas pranešimas *Kalbėkite*.



- 4 Po įrašo žaidimynas pakartoja įrašytą žymeklį ir ekrane pasirodo pranešimas *Atkuriamas balso žymeklis*. Jei nenorite išsaugoti įrašo, paspauskite **Baigti**.



- 5 Sėkmingai išsaugojus balso žymeklį, ekrane parodomas pranešimas *Balso žymeklis išsaugotas* ir telefonas pypteli. Prie numerio adreso kortelėje galite matyti simbolį .



Pastaba: balso žymekliai gali būti susieti su 25 telefonų numeriais, išsaugotais žaidimyno atmintyje. Jei pritrūksta atminties, ištrinkite kuriuos nors balso žymeklius.




Patarimas! Jei norite pažiūrėti, su kuriais numeriais susiejote balso žymeklius, „Adresų knygoje“ pasirinkite **Funkcijos** → *Adr. knygos inform.* → *Balso žymekliai*.

Skambinimas naudojant balso žymeklį




Pastaba: turite balso žymeklį ištarti tiksliai taip, kaip įrašėte.


- 1 Žaidimynui veikiant laukimo režimu palaukite paspaudę . Suskamba trumpas signalas ir ekrane pasirodo pranešimas *Kalbėkite*.
- 2 Tuo metu, kai skambinate, ištardami balso žymeklį, naudojamas garsiakalbis. Laikykite žaidimyną truputį

atokiau nuo lūpų ir veido, tada aiškiai išstarkite balso žymeklį.


- 3 Žaidimynas atkuria įrašytą balso žymeklį, rodo vardą ir numerį bei po 1,5 sekundės pradeda rinkti numerį, su kuriuo yra susietas atpažintas balso žymeklis.

 **PERSPĖJIMAS!** Nelaikykite žaidimyno prie ausies, kai įjungtas garsiakalbis, kadangi jo skleidžiamas garsas gali būti labai stiprus.

- Jei žaidimynas atkuria neteisingą balso žymeklį arba jei norite iš naujo rinkti numerį balsu, paspauskite **Iš naujo**.

 **Pastaba:** kai programa, naudojanti paprastą duomenų arba GPRS ryšį, siunčia arba priima duomenis, negalite skambinti, naudodami rinkimą balsu. Jei skambindami norite rinkti numerį balsu, baikite visus duomenų ryšius.

Balso žymeklio klausymas, trynimas arba pakeitimas

Jei norite paklausti, ištrinti arba pakeisti balso žymeklį, atidarykite adresą kortelę, pažymėkite numerį, su kuriuo susietas balso žymeklis (pažymėtas ), ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Balso žymekliai*→

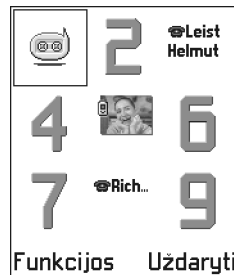
- *Perklausyti*, kai norite dar kartą perklausyti balso žymeklį,
- *Ištrinti*, jei norite ištrinti balso žymeklį,
- *Pakeisti*, norėdami įrašyti naują balso žymeklį. Norėdami pradėti įrašymą, paspauskite **Pradėti**.

Greito rinkimo klavišų siejimas

Greitas rinkimas — tai greitas būdas skambinti dažnai naudojamais numeriais. Su greito rinkimo klavišais galite susieti aštuonis telefonų numerius. Numeris **1** paliktas balso pašto dėžutei tikrinti.


- 1 Atidarykite adresą kortelę, kurioje esantį numerį norite susieti su greito rinkimo klavišiu, ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Susieti greit. rinkim.* Rodomas greitam renkamų numerių ir laisvų klavišų tinklėlis.


- 2 Pažymėkite norimą numerį ir paspauskite **Priskirti**. Kai grįžtate į adresą informacijos vaizdą, šalia numerio galite matyti greito rinkimo piktogramą.
- Norėdami paskambinti adresatui rinkdami jo numerį balsu, nustatykite **Meniu**→ **Priemonės**→ **Parametrai**→ **Skambinimo funkcijos**→ *Greitas rinkimas* reikšmę *Įjungtas*, įjunkite laukimo režimą ir palaikykite paspaudę greito rinkimo klavišą, kol telefonas ims rinkti numerį.



Skambėjimo tono susiejimas su adreso kortele ar grupe

Su kiekviena adreso kortele ir grupe galite susieti kokį nors skambėjimo toną. Kai tas asmuo ar grupės narys jums skambina, žaidimynas skamba pasirinktu tonu (jei atsiunčiamas skambinančiojo telefono numeris, ir jūsų žaidimynas jį atpažįsta).

- 1 Paspauskite , kad atidarytumėte adreso kortelę, arba atidarykite grupių sąrašą ir pasirinkite adresų grupę.
 - 2 Pasirinkite **Funkcijos** → *Skambėjimo tonas*. Atidaromas skambėjimo tonų sąrašas.
 - 3 Valdymo klavišų suraskite ir pažymėkite skambėjimo toną, kurį norite susieti su adresu ar grupe, ir paspauskite **Pasirinkti**.
- Jei norite pašalinti skambėjimo toną, skambėjimo tonų sąrašą pasirinkite *Pagrindinis tonas*.

 **Pastaba:** kai skambins asmuo, žaidimynas visuomet naudos tą skambėjimo toną, kuris buvo susietas paskutinis. Taigi, jei pirma pakeičiate grupės skambėjimo toną, o vėliau — kokio nors asmens, kuris yra tos grupės narys, skambėjimo toną, bus naudojamas to asmens skambėjimo tonas, kai jis skambins.

Adresato informacijos siuntimas

- 1 „Adresų knygoje“ pažymėkite tą kortelę, kurią norite siųsti.

- 2 Pasirinkite **Funkcijos** → *Siųsti* ir metodą: *Trumpu pranešimu*, *El. paštu* (tik nustačius teisingus el. pašto parametrus) arba *Bluetooth būdu*. Adreso kortelė, kurią norite siųsti, dabar tampa „vizitine kortele“. Išsamesnės informacijos ieškokite skyrelyje „Pranešimai“ ir „Duomenų siuntimas „Bluetooth“ ryšiu“, 126 psl.
- Gautas vizitines korteles galite įtraukti į savo „Adresų knygą“. Išsamesnės informacijos ieškokite skyrelyje „Specialiųjų („smart“) pranešimų priėmimas“, 84 psl.



Pastaba: adresato informaciją galima siųsti arba priimti tik iš suderinamų prietaisų.




Termino paaiškinimas: kai siunčiate ar priimate adresato informaciją, naudojamas terminas „vizitinė kortelė“. Vizitinė kortelė yra adreso kortelė, kurios formatas yra toks, kad ją galima siųsti kaip tekstinį pranešimą (dažniausiai — „vCard“ formatu).

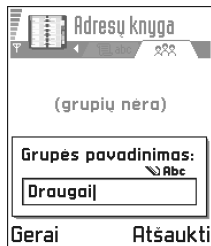
Adresatų grupių tvarkymas

Galite sukurti adresatų grupes, kurias vėliau galėsite naudoti, pavyzdžiui, kaip jūsų tekstinių pranešimų ir el. laiškų gavėjų sąrašus. Kaip susieti skambėjimo toną su grupe, žr. 60 psl.


— Funkcijos, kuriomis galima naudotis atidarius grupių sąrašą: *Atidaryti*, *Nauja grupė*, *Ištrinti*, *Pervardyti*, *Skambėjimo tonas*, *Adr. knygos inform.* *Paaiškinimas* ir *Uždaryti programą*.

Adresatų grupių kūrimas


- 1 Atidarykite „Adresų knygą“, atidarykite grupių sąrašą paspausdami .
- 2 Pasirinkite **Funkcijos**→ *Nauja grupė*.
- 3 Kaip nors įvardykite grupę arba naudokite pirminį pavadinimą *Grupeį*, tada paspauskite **Gerai**.




Narių įtraukimas į grupę

- 1 „Adresų knygoje“ pažymėkite adresatą, kurį norite įtraukti į grupę, ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Įtraukti į grupę*: Atidaromas galimų grupių sąrašas.
- 2 Pažymėkite grupę, į kurią norite įtraukti adresatą, ir paspauskite .

Kelių narių įtraukimas į grupę tuo pačiu veiksmu

- 1 Grupių sąraše atidarykite grupę ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Įtraukti narius*.
- 2 Pažymėkite norimą adresatą ir pažymėkite varnelę paspausdami . Šį veiksmą pakartokite su visais adresatais, kuriuos norite įtraukti į pasirinktą grupę, ir paspauskite **Gerai**.

Narių pašalinimas iš grupės

- 1 Atidarykite grupių sąrašą, pažymėkite norimą grupę ir paspauskite .
- 2 Suraskite adreso kortelę, kurią norite pašalinti, ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Pašalinti iš grupės*.
- 3 Paspauskite **Taip**, kad pašalintumėte adresatą iš grupės.


Duomenų importas

Kalendoriaus įrašus, adresatų informaciją ir darbų aprašus iš įvairių telefonų „Nokia“ galite įkelti į savo žaidimyną naudodami duomenų importo programą „Data Import“, esančią programų grupėje „PC Suite for Nokia N-Gage“. Kaip naudotis programa, aprašyta interaktyviame „PC Suite“ žinyne.

7. Atvaizdai ir ekranvaizdis

Atvaizdai



 **Pastaba:** žaidimynas turi būti įjungtas, jei norite naudoti šią funkciją. Neįjunkite mobiliojo prietaiso, kai juo naudotės draudžiama arba kai žaidimynas gali sukelti trikdžius arba pavojų.

➡ Pasirinkite **Meniu** → **Pramogos** → **Atvaizdai**.

Paveikslėlių išsaugojimas

Programoje „Atvaizdai“ galite peržiūrėti, tvarkyti, trinti ir siųsti nuotraukas bei atvaizdus, esančius jūsų žaidimyno atmintyje. Programoje „Atvaizdai“ galite tvarkyti atvaizdus, gautus į priėmimo dėžutę su daugiaformačiu ar grafiniu pranešimu, kaip el. laiško priedus, „Bluetooth“ ryšiu arba išsaugotus programoje „Ekranvaizdis“. Gavę atvaizdą į priėmimo dėžutę, turite išsaugoti jį kataloge „Atvaizdai“.

Pagrindiniame programos „Atvaizdai“ lange galite matyti nuotraukų ir katalogų sąrašą. Sąraše galite matyti:

- atvaizdo išsaugojimo datą ir laiką,
- mažą nuotraukos ar atvaizdo vaizdelį,
- kiek kataloge yra failų (ar kitų katalogų),


- lapelį, kuriame nurodyta, kur yra saugomi atvaizdai: žaidimyno atmintyje ar atminties kortelėje (jei naudojate).






Programos „Atvaizdai“

funkcijos: *Atidaryti, Siųsti, Atvaizdo siuntimas, Ištrinti, Perkelti į katalogą, Naujas katalogas, Žymėti, nežymėti, Pervardyti, Žiūrėti informaciją, Ištaukti į Svarbius, Athauti vaizdelius, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*





Atvaizdų peržiūra

 **Pastaba:** atidarę katalogą **Atvaizdai**, pirmą pamatysite žaidimyno atminties lapelį.

- 1 Pereiti iš vieno lapelio į kitą galite paspausdami  arba .
- 2 Norėdami peržiūrėti atvaizdus, spauskite  ir .
- 3 Norėdami atidaryti atvaizdą, paspauskite . Kai atvaizdas atidarytas, ekrano viršuje galite matyti

atvaizdo pavadinimą ir kataloge esančių atvaizdų skaičių.

Funkcijos, kuriomis galima naudotis, kai atidarytas atvaizdas: *Siųsti, Pasukti, Didinti vaizdą, Mažinti vaizdą, Per visą ekraną, Ištrinti, Pervardyti, Žiūrėti informaciją, Įtraukti į Svarbius, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*

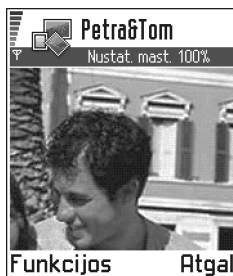
Kai žiūrite atvaizdą, paspausdami  arba  galite atidaryti sekantį arba ankstesnį atvaizdą atidarytame kataloge.


Animacinius GIF failus galite žiūrėti taip pat kaip ir kitus atvaizdus. Animacija rodoma tik vieną kartą. Kai animacija baigsis, matysite nejudantį atvaizdą. Jei norite vėl pažiūrėti animaciją, turite uždaryti ir vėl atidaryti atvaizdą.

Mastelio keitimas


- 1 Pasirinkite **Funkcijos**→ *Didinti vaizdą* arba *Mažinti vaizdą*. Mastelis rodomas ekrano viršuje. Taip pat žr. toliau šiame skyriuje esantį skyrelį „Tiesiogiai klavišais valdomos funkcijos“.
- 2 Paspauskite **Atgal**, jei norite vėl atidaryti pradinį vaizdą.

 **Pastaba:** mastelis neišsaugomas.



 **Pastaba:** negalite didinti animacinių GIF paveikslėlių vaizdo tuo metu, kai atkurama animacija.

Vaizdas per visą ekraną

Kai pasirenkate **Funkcijos**→ *Per visą ekraną*, aplink atvaizdą esantys rėmeliai pašalinami, kad galėtumėte matyti didesnę jo dalį. Paspauskite , jei norite grįžti į pradinį ekraną.










Kitos atvaizdo dalies rodymas

Kai didinate vaizdą arba žiūrite atvaizdą per visą ekraną, galite pasirinkti, kurią atvaizdo dalį (pavyzdžiui, viršutinį dešinįjį kampą) norite atidžiau peržiūrėti, paspausdami atitinkamą valdymo klavišo rodyklę.

Pasukimas

Pasirinkite **Funkcijos**→ *Pasukti*→ *Į kairę*, kai norite pasukti atvaizdą 90 laipsnių kampu prieš laikrodžio rodyklę, arba *Į dešinę*, kai norite pasukti atvaizdą pagal laikrodžio rodyklę. Atmintyje neišsaugoma informacija, kaip buvo pasuktas atvaizdas.


Tiesiogiai klavišais valdomos funkcijos

- Pasukti:  — prieš laikrodžio rodyklę,  — pagal laikrodžio rodyklę.
- Peržiūrėti:  — aukštyn,  — žemyn,  — kairėn,  — dešinėn.
-  — didinti vaizdą,  — mažinti vaizdą, palaikykite paspaudę, jei norite grįžti į normalų vaizdą.
-  — perjungti vaizdą per visą ekraną ir normalų vaizdą.

Atvaizdo informacijos vaizdas

- Jei norite peržiūrėti išsamią atvaizdo informaciją, pažymėkite atvaizdą ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Žiūrėti informaciją*. Pasirodo atvaizdo duomenų sąrašas:
Format. — JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF, Neveikiantis arba Nežinomas.
Data ir Laikas — kada atvaizdas sukurtas ar išsaugotas,
n x n — atvaizdo dydis taškeliais,
Dydis — baitais arba kilobaitais (kB),
Spalvos — Tikrospalvos, 65536 spalvos, 4096 spalvos, 256 spalvos, 16 spalvų, Pilki pustoniai arba Juoda ir balta.

Atvaizdų ir katalogų tvarkymas

- Jei norite ištrinti atvaizdą ar katalogą, pažymėkite jį ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Ištrinti*.
- Jei norite pervardyti atvaizdą ar katalogą, pažymėkite tą atvaizdą ar katalogą ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Pervardyti*. Parašykite naują pavadinimą ir paspauskite .


Išsamiau apie tai, kaip reikia kurti katalogus, žymėti ir perkelti atvaizdus (failus) į katalogus, skaitykite skyrelyje „Visoms programoms būdingi veiksmai“, 13 psl.





Atvaizdų siuntimas

Atvaizdus galite siųsti į suderinamus prietaisus per įvairius pranešimų centrus.

- 1 Suraskite atvaizdą, kurį norite siųsti, ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Siųsti*.

- 2 Tada pasirinkite metodą: *Daugiaformačiu būdu*, *El. paštu* arba *Bluetooth būdu*.

- Jei pasirenkate el. paštą arba daugiaformatį pranešimą, atidaromas redaktorius. Pasirinkite gavėją(-us) iš „Adresų knygos“ paspausdami  arba įrašykite gavėjo telefono numerį ar el. pašto adresą į laukelį *Gavėjas*. Parašykite kokį nors tekstą arba pridėkite garso įrašą ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Siųsti*. Norėdami sužinoti daugiau informacijos, skaitykite skyrelį „Naujų pranešimų kūrimas ir siuntimas“, 76 psl.
- Jei norite siųsti atvaizdą „Bluetooth“ ryšiu, skaitykite „Duomenų siuntimas „Bluetooth“ ryšiu“, 126 psl.

Patarimas! Naudodami „Bluetooth“ ryšį, vienu metu galite siųsti kelis atvaizdus. Jei norite siųsti kelis atvaizdus vienu metu, pirma turite juos pažymėti. Norėdami pažymėti kelis atvaizdus, pasirinkite **Funkcijos**→ *Žymėti*, *nežymėti* arba palaikykite paspaudę  ir tuo pačiu metu paspauskite  arba . Kai pažymimi kiti atvaizdai, šalia jų atsiranda varnelės. Kai norite baigti atvaizdų žymėjimą, paleiskite valdymo klavišą ir .

Grafinių pranešimų katalogas

Kataloge „Grafiniai pranešimai“ galite rasti jums su grafinais pranešimais atsiųstus paveikslėlius.

Katalogo „Grafiniai pranešimai“ funkcijos: *Atidaryti*, *Siųsti*, *Ištrinti*, *Žymėti*,

nežymėti, Pervardyti, Žiūrėti informaciją, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.

Jei norite išsaugoti paveikslėlį, atsiųstą su grafiniu pranešimu, pasirinkite **Pranešimai**→ *Priėmimo dėžė*, tada atidarykite pranešimą ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Išsaugoti*.

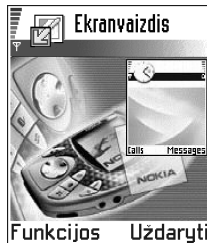
Paveikslėlių peržiūra

- 1 Pažymėkite tą paveikslėlį, kurį norite peržiūrėti, ir paspauskite . Atidaromas paveikslėlis. Norėdami peržiūrėti kitą paveikslėlį iš to paties katalogo, spauskite .
- 2 Paspauskite **Atgal**, jei norite grįžti į pagrindinį programos „Paveikslėliai“ ekraną.

Ekranvaizdis

↩ Pasirinkite **Meniu**→ **Pramogos**→ **Ekranvaizdis**.

Naudodami programą „Ekranvaizdis“, galite „nufotografuoti“ savo žaidimyno ekrane rodomą vaizdą. Tada galite siųsti ekranvaizdį su daugiaformačiu pranešimu savo draugams. Galite nustatyti, kad programa „Ekranvaizdis“ veiktų programų fone ir pasirodytų tik tada, kai surinksite klavišų kombinaciją,



nustatytą programoje „Parametrai“ (pirminė klavišų kombinacija yra +). Žr. „Veikimas programų fone“, 65 psl., ir „Parametrų nustatymas“, 66 psl.

Programos „Ekranvaizdis“

funkcijos: *Palikti jį. programą, Parametrai, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*

Galite pasirinkti kurį nors iš trijų formatų: *Žema.JPG, Aukšta.JPG arba MBM.*

- 1 Pasirinkite **Meniu**→ **Pramogos**→ **Ekranvaizdis**.
- 2 Pasirinkite **Funkcijos**→ *Palikti jį. programą*. Rodomas pranešimas „Norėdami užfiksuoti ekrano vaizdą, spauskite *Red. + vald. klav.*“ ir programa dingsta iš ekrano.
- 3 Norėdami užfiksuoti ekranvaizdį, spauskite + .

➡ **Pastaba:** jei lieka mažai laisvos atminties, žaidimynas gali uždaryti kai kurias programas. Prieš uždarydamas programą, žaidimynas išsaugo jos duomenis. Žr. „Programų perjungimas“, 12 psl.

Veikimas programų fone

Kai pasirenkate **Funkcijos**→ *Palikti jį. programą*, programa dingsta iš ekrano. Nepaisant to, programa „Ekranvaizdis“ tebeveikia, nedaro jokios įtakos kitoms programoms ir leidžia bet kada fiksuoti ekranvaizdžius (pavyzdžiui, kai žaidžiate) surenkant parametruose nustatytą klavišų kombinaciją. Žr. „Parametrų nustatymas“, 66 psl.


Parametrų nustatymas

Norėdami atidaryti programos „Ekranvaizdis“ parametrų sąrašą, pasirinkite *Parametrai*.

- *Fiksuoti ekranvaizdį* — pasirinkite klavišų kombinaciją, kurią surinkus programa „Ekranvaizdis“ tampa aktyvi.
- *Katalogo pav.* — parašykite katalogo, kuriame bus saugomi ekranvaizdžiai, pavadinimą.
- *Ekranv. pavadinimas* — parašykite atvaizdo pavadinimą.
- *Ekranv. kokybė* — pasirinkite kurį nors iš trijų formatų:
 - *Žema JPG*
 - *Aukšta JPG*
 - *MBM*.
- *Naudoti nustatytą* — pasirinkite *Taip*, jei išsaugomą atvaizdą norite įvardyti taip, kaip nustatėte parametre *Ekranv. pavadinimas*. Jei norite kiekvieną atvaizdą įvardyti skirtingai, pasirinkite *Ne* (tačiau ekrane pirmiausia rodoma parametro *Ekranv. pavadinimas* reikšmė).

Funkcijos: *Fiksuoti*

ekranvaizdį, Katalogo pav., Ekranv. pavadinimas, Ekranv. kokybė ir Naudoti nustatytą.

 **Pastaba:** daug atvaizdų galite įvardyti taip pat (pavyzdžiui, „Ekranvaizdis“). Atvaizdams suteikiami tokie pavadinimai: „Ekranvaizdis“, „Ekranvaizdis(01)“, „Ekranvaizdis(02)“ ir t. t.



8. „RealOne Player”™



Pastaba: žaidimynas turi būti įjungtas, jei norite naudoti šią funkciją. Neįjunkite mobiliojo prietaiso, kai juo naudotės draudžiama arba kai žaidimynas gali sukelti trikdžius arba pavojų.

➡ Pasirinkite **Meniu**→ **Pramogos**→ **RealOne Player**.

Naudodami „RealOne Player”™ galite atkurti įvairių formatų failus, išsaugotus žaidimyno atmintyje arba atminties kortelėje, taip pat klausytis muzikos, žiūrėti vaizdo įrašus bei priimti tiesiogines srautines transliacijas iš interneto.



Termino paaiškinimas: garso / vaizdo failai yra vaizdo, muzikos ar garso įrašai, kuriuos galite atkurti naudodami grotuvą „RealOne Player”. „RealOne Player” atpažįsta „3gp”, „amr”, „mp4”, „rm”, „ram”, „ra” ir „rv” formatų failus.

„RealOne Player” gali neatpažinti visų failų formatų versijų. Pavyzdžiui, „RealOne Player” bandys atidaryti visus „mp4” failus. Tačiau kai kurių „mp4” failų turinys gali neatitikti 3GPP standartų ir tokie failai gali neveikti žaidimyne „Nokia N-Gage”. Tokiu atveju žaidimynas gali tinkamai nevykdyti komandos ir atkurti tik dalį failo arba parodyti klaidos pranešimą.

„RealOne Player” naudoja bendrąją atmintį. Žr. „Bendroji atmintis”, 16 psl.

Funkcijos: priklausomai nuo situacijos, meniu „Funkcijos” turinys gali būti įvairus:

- Kai sąrašas nėra failų, nuorodų ir katalogų: *Atidaryti, Naujas katalogas, Parametrai, Apie produktą, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*
- Kai pasirinktas vietinis failas: *Atkurti, Atidaryti, Pervardyti (kai niekas nepažymėta), Ištrinti, Naujas katalogas, Perkelti į katalogą, Žymėti, nežymėti, Siųsti, Įtraukti į Svarbius, Parametrai, Apie produktą, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*
- Kai pasirinkta tinklo nuoroda: *Atkurti (kai niekas nepažymėta), Atidaryti, Pervardyti, Redaguoti nuorodą, Ištrinti, Naujas katalogas, Perkelti į katalogą, Žymėti, nežymėti, Siųsti, Įtraukti į Svarbius, Parametrai, Apie produktą, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*
- Kai pažymėtas katalogas: *Atidaryti katalogą (kai niekas nepažymėta), Atidaryti, Pervardyti (kai niekas nepažymėta), Ištrinti, Naujas katalogas, Žymėti, nežymėti, Parametrai, Apie produktą, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*
- Kai pažymėti keli failai (ar kas kita): *Atidaryti, Ištrinti, Naujas katalogas, Perkelti į katalogą, Žymėti, nežymėti, Siųsti, Įtraukti į Svarbius, Parametrai, Apie produktą, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*

„Media Guide“


Ijungę „RealOne Player“, galite atidaryti tinklalapį su „Media Guide“, kuriame pateiktos nuorodos į srautinių transliacijų svetaines ir failus. Žr. „Srautinė transliacija iš interneto“, 68 psl.


Garso / vaizdo failų atkūrimas


Galite atkurti bet kurį muzikinį ar vaizdo failą iš sąrašo, kuris parodomas įjungus „RealOne Player“, arba tiesiai iš interneto.

- Norėdami atkurti garso / vaizdo failą, saugomą jūsų žaidimyno atmintyje arba atminties kortelėje, atidarykite „RealOne Player“, suraskite ir pažymėkite norimą failą bei pasirinkite **Funkcijos** → **Atkurti**.
- Garso / vaizdo failo atkūrimas tiesiai iš interneto:
 - Pasirinkite **Funkcijos** → **Atidaryti** → **Interneto adresas**.
 - Įveskite svetainės, iš kurios norite atkurti failą ar priimti srautinę transliaciją, interneto adresą.



 **Termino paaiškinimas:** srautinė transliacija yra iš interneto parsisiunčiamo garso ar vaizdo atkūrimas realiuoju laiku. Tai yra alternatyva failo išsaugojimui prietaiso atmintyje ir vėlesniam jo atkūrimui.

 **Pastaba:** su svetaine ryšio negalėsite įjungti, jei nenustatėte kreipties taško (žr. parametras *Pirminis kreipt. tašk.*, 70 psl.). Daugelis paslaugų teikėjų gali reikalauti, kad interneto kreipties tašką (IAP) nustatytumėte kaip pirminį kreipties tašką. Kiti paslaugų teikėjai leidžia naudoti WAP kreipties tašką. Dėl informacijos ir galimybių kreipkitės į savo paslaugų teikėją.

 **Pastaba:** grotuve „RealOne Player“ galite atidaryti tik adresą „rtsp://internetu adresas“. Adreso „http://internetu adresas“ negalite atidaryti, tačiau „RealOne Player“ gali atpažinti „http“ nuorodą į „ram“ failą, kadangi „ram“ failas yra tekstinis failas, kuriame yra „rtsp“ nuoroda.

Srautinė transliacija iš interneto

- Norėdami priimti tiesioginę srautinę transliaciją iš interneto (tinklo paslauga), pirma turite sukonfigūruoti pirminį kreipties tašką (žr. pastabą 68 psl.). Tada:
 - Atidarykite „RealOne Player“ ir pasirinkite **Funkcijos** → **Atidaryti** → **Vadovas**. Atidarykite „Media Guide“ ir suraskite nuorodą į jus dominančią srautinių transliacijų svetainę.
 - Pasirinkite tą nuorodą. Pamatysite prašymą įjungti WAP kreipties tašką.







- Jeigu interneto kreipties tašką (IAP) nustatėte kaip pirminį kreipties tašką grotuve „RealOne Player“ (sutikus jūsų paslaugų teikėjui), **sutikite** su prašymu.
- Jeigu WAP kreipties tašką nustatėte kaip pirminį kreipties tašką grotuve „RealOne Player“ (sutikus jūsų paslaugų teikėjui), **atmeskite** prašymą.

Tuomet turi prasidėti srautinės transliacijos sesija.

Prieš pradėdamas atkurti garso / vaizdo failą ar priimti srautinę transliaciją, žaidimynas įjungs ryšį su svetaine ir įsikraus failą.



Garso valdymas




- Paspauskite , norėdami padidinti, arba , norėdami sumažinti garso stiprumą.
- Norėdami išjungti garsą, paspauskite , ir laikykite, kol pasirodys simbolis .
- Norėdami įjungti garsą, paspauskite , ir laikykite, kol pasirodys simbolis .





Garso / vaizdo failų siuntimas

Garso / vaizdo failus galite siųsti pasirinkdami funkciją *Siųsti* savo vaizdo įrašų sąrašė.

- 1 Suraskite failą, kurį norite siųsti, ir pasirinkite **Funkcijos** → *Siųsti*.
- 2 Tada pasirinkite kurį nors iš trijų failo siuntimo metodų: *Bluetooth būdu*, *Daugiaformačiu būdu* arba *El. paštu*.

Parametrų nustatymas

 **Patarimas!** Kai pasirenkate kurį nors parametą, atidaromas vaizdas su lapeliais. Kitą parametrų lapelį galite atidaryti paspausdami  arba . Šios piktogramos žymi atidarytą parametą:

-  – *Vaizdo*,
-  – *Atkūrimo*,
-  – *Tinklo*,
-  – *Pglb. serveria*.

Norėdami pakeisti *Vaizdo* parametrų reikšmes, pasirinkite **Funkcijos** → *Parametrai* → *Vaizdo*. Ekrane pasirodys šių parametrų sąrašas:

- *Vaizdo kokybė* – pasirinkite *Ryškūs vaizdas*, kai norite geresnės vaizdo kokybės lėtesnės kadro kaitos sąskaita, arba *Dažna kad. kaita*, kai norite dažnesnės kadro kaitos blogesnės vaizdo kokybės sąskaita.
- *Automatinis mastelis* – pasirinkite *Įjungtas*, jei norite, kad vaizdo mastelis būtų nustatomas automatiškai.

Norėdami pakeisti *Atkūrimo* parametrų reikšmes, pasirinkite **Funkcijos**→ *Parametrai*→ *Atkūrimo*. Ekrane pasirodys šis parametras:

- *Kartojimas* — pasirinkite *Įjungtas*, jei norite, kad pasibaigus vaizdo ar garso failui, jis būtų kartojamas iš naujo.

Norėdami pakeisti *Tinklo* parametrų reikšmes, pasirinkite **Funkcijos**→ *Parametrai*→ *Tinklo*. Ekrane pasirodys šių parametrų sąrašas:

- *Pirminis kreipt. tašk.* — pagal nustatytą ryšio parametro reikšmę (*Ryšio parametrai*, žr. „„Kreipties taškai““, 46 psl.). Taip pat žr. instrukciją 2 veiksmė, 68 psl.
- *Pralaid. nustatymas* — pasirinkite *Automatinis*, jei norite priimti duomenis didžiausia įmanoma sparta.
- *Didžiaus. pralaidumas* — pasirinkite didžiausią srautinių transliacijų pralaidumo juostos plotį.
- *Ryšio užmezg. laikas* — atidarykite šliaužiklio vaizdą, kuriame galite nustatyti, kiek laiko norite laukti pradinio ryšio su serveriu, norėdami priimti srautinę transliaciją.
- *Jung. su serv. laikas* — atidarykite šliaužiklio vaizdą, kuriame galite nustatyti, kiek laiko norite laukti, kol bus atstatytas nutrūkęs ryšys su serveriu.
- *Didž. prievado Nr. ir Maž. prievado Nr.* — įveskite srautinių transliacijų prievadų numerius. Jei nežinote numerių, pasiteiraukite savo paslaugos teikėjo.

Norėdami pakeisti *Pglb. serverio* parametrų reikšmes, pasirinkite **Funkcijos**→ *Parametrai*→ *Pglb. serverio*. Ekrane pasirodys šių parametrų sąrašas:

- *Naudoti pagalb. serv. / Serverio adresas / Prievadas* — jei naudojamas pagalbinis serveris, nustatykite atitinkamas reikšmes.



9. Pranešimai



Pastaba: žaidimynas turi būti įjungtas, jei norite naudoti funkcijas, pateiktas kataloge **Pranešimai**. Neįjunkite mobiliojo prietaiso, kai juo naudotės draudžiama arba kai žaidimynas gali sukelti trikdžius arba pavojų.



Pasirinkite **Meniu** → **Pranešimai**.

Programoje „Pranešimai“ galite kurti, siųsti, priimti, žiūrėti, redaguoti ir tvarkyti:

- tekstinius pranešimus,
- daugiaformačius pranešimus,
- el. laiškus,
- specialius tinklo pranešimus, specialius tekstinius pranešimus su duomenimis.

Be to, galite priimti pranešimus ir duomenis „Bluetooth“ ryšiu, priimti WAP paslaugų pranešimus, transliacinius pranešimus, taip pat siųsti paslaugų komandas.

Funkcijos, kuriomis galite naudotis pagrindiniame programos „Pranešimai“ vaizde: *Naujas praneš.*, *Jungti* (ši funkcija rodoma, jei nustatėte pašto dėžutės parametrus) arba *Baigti ryšį* (ši funkcija rodoma, kai su pašto dėžute yra užmegztas ryšys), *SIM pranešimai*, *Transliacija*, *Paslaugų komandos*, *Parametrai*, *Paaiškinimas* ir *Uždaryti programą*.

Tekstiniai ir daugiaformačiai pranešimai naudoja bendrąją atmintį. Žr. „Bendroji atmintis“, 16 psl.

Kai atidarote programą „Pranešimai“, galite matyti funkciją *Naujas praneš.* ir pirminių katalogų sąrašą:



Priėmimo dėžė — joje patalpinami visi gauti pranešimai, išskyrus el. laiškus ir transliacinius pranešimus. El. laiškai patalpinami *Pašto dėžutėje*. Transliacinius pranešimus galite skaityti pasirinkdami **Funkcijos** → *Transliacija*.




Mano katalogai — jūsų pranešimams paskirstyti po katalogus.





Patarimas! Savo pranešimus taip pat galite įkelti į naujus katalogus, sukurtus per meniu „Mano katalogai“.





Pašto dėžutė — kai atidarote šį katalogą, galite užmegzti ryšį su savo pašto dėžute, kad priimtumėte naujus el. laiškus, arba peržiūrėti anksčiau priimtus el. laiškus, neužmezgę ryšio. Išsamiau apie įjungto ir išjungto ryšio režimus skaitykite 86 psl. Kai nustatote naujos pašto dėžutės parametrus, tai dėžutei suteiktas pavadinimas pakeis pavadinimą *Pašto dėžutė* pagrindiniame vaizde. Žr. „El. pašto parametrai“, 94 psl.


 **Juodraščiai** — čia patalpinami nebaigti arba kol kas nesiunčiami pranešimai.




 **Išsiųsti** — čia patalpinami paskutiniai 20 išsiųstų pranešimų. Kaip nustatyti, kiek pranešimų turi būti išsaugota, skaitykite „Katalogo „Kiti“ parametrai“, 96 psl.

 **Siunčiamieji** — tai laikina vieta patalpinti pranešimams, kurie turi būti išsiųsti.

 **Ataskaitos** — galite prašyti tinklo atsiųsti jūsų tekstinių pranešimų, specialių pranešimų ir daugiaformačių pranešimų siuntimo ataskaitas. Norėdami įjungti siuntimo ataskaitų priėmimo funkciją, pasirinkite **Funkcijos** → *Parametrai* → *Trumpas pranešimas*, suraskite *Gavimo ataskaita* ir pasirinkite *Taip*.


 **Pastaba:** daugiaformačio pranešimo, išsiųsto el. pašto adresu, siuntimo ataskaitos galite negauti.

 **Pastaba:** prieš kurdami daugiaformatį pranešimą, rašydami el. laišką ar užmegzdami ryšį su savo tolimąja pašto dėžute, turite nustatyti teisingus parametrus. Žr. „El. paštui reikalingi parametrai“, 81 psl., ir „Daugiaformačiams pranešimams reikalingi parametrai“, 79 psl.



 **Patarimas!** Kai atidarote kurį nors iš pirminių katalogų, pavyzdžiui, **Išsiųsti**, į kitą katalogą galite lengvai pereiti: paspausdami , kai norite atidaryti sekantį katalogą (**Siunčiamieji**), arba paspausdami , kai norite atidaryti ankstesnį katalogą (**Juodraščiai**).

Pranešimai — bendra informacija

Galimos pranešimo būklės: „juodraštis“, „išsiųstas“ arba „gautas“. Į „Juodraščius“ pranešimus galite išsaugoti prieš juos išsiųsdami. Pranešimai, kurie turi būti išsiųsti, laikinai patalpinami „Siuntimo dėžutėje“. Kai pranešimas išsiunčiamas, jo kopija atsiranda kataloge „Išsiųsti“. Pirmiausia gautų ir išsiųstų pranešimų būklė yra „tik skaitymui“. Kai pasirenkate *Atsakyti* arba *Persiųsti*, pranešimas nukopijuojamas į redaktorių. Turėkite galvoje, kad negalite persiųsti savo paties išsiųstų pranešimų.




 **Pastaba:** pranešimai ar duomenys, išsiųsti „Bluetooth“ ryšiu, neišsaugomi nei kataloge „Juodraščiai“, nei „Išsiųsti“.


Gauto pranešimo atidarymas


- Kai gaunate pranešimą, žaidimynui veikiant laukimo režimu rodomas ženklas  ir tekstas *1 naujas pranešimas*. Norėdami atidaryti pranešimą, paspauskite **Rodyti**.
- Jei gavote daugiau nei vieną naują pranešimą, atidarykite „Priėmimo dėžutę“, kurioje pateiktos pranešimų antraštės, paspausdami **Rodyti**. Jei norite atidaryti kurį nors pranešimą iš katalogo „Siunčiamieji“, pažymėkite jį ir paspauskite .


Pranešimo gavėjas

Kai rašote pranešimą, gavėjo informaciją galite įrašyti keliais būdais:

- galite įrašyti gavėjus iš „Adresų knygos“. Norėdami atidaryti „Adresų knygą“, paspauskite  arba , kai žymeklis yra laukelyje *Gavėjas*: arba *Kopijos*; arba pasirinkite **Funkcijos** → *Įrašyti gavėją*. Pažymėkite norimą adresatą ir pažymėkite varnelę paspausdami . Galite tuo pačiu metu pažymėti keletą gavėjų. Norėdami grįžti į pranešimą, paspauskite **Gerai**. Gavėjai išvardijami laukelyje *Gavėjas*: ir automatiškai atskiriami kabliataškiais (;).
- parašykite gavėjo telefono numerį arba el. pašto adresą laukelyje *Gavėjas*; arba
- nukopijuokite gavėjo informaciją kitoje programoje ir įdėkite ją laukelyje *Gavėjas*: Žr. „Teksto kopijavimas“, 76 psl.

 **Pavyzdys:** +44 123 456; 050 456 876

Norėdami ištrinti gavėjo informaciją žymeklio kairėje, paspauskite .



 **Pastaba:** jei laukelyje *Gavėjas*: rašote daug telefonų numerių ar el. pašto adresų, būtinai turite juos visus atskirti kabliataškiais (;). Kai gavėjų informaciją įkeliate iš „Adresų knygos“, kabliataškiai įterpiami automatiškai.

Siuntimo funkcijos


Norėdami parinkti pranešimo siuntimo būdą, pasirinkite **Funkcijos** → *Siuntimo funkcijos*, kai redaguojate pranešimą. Išsaugojus pranešimą, jo siuntimo parametrai taip pat išsaugojami.




Teksto rašymas










Tekstą rašyti galite dviem būdais: tradiciškai mobiliuosiuose prietaisuose naudojamu metodu arba kitu metodu, vadinamu nuspėjamoju teksto įvedimo būdu.






 **Patarimas!** Jei norite įjungti arba išjungti nuspėjamąjį teksto įvedimo būdą, du kartus trumpai paspauskite , kai rašote tekstą.

Tradicinio teksto įvedimo būdo naudojimas


Kai tekstą rašote tradiciniu būdu, simbolis  rodomas ekrano dešinėje viršutinėje dalyje.


- Paspauskite skaičiaus klavišą ( – ) keletą kartų, kol pasirodys norimas ženklas. Turėkite galvoje, kad kiekvieno klavišu galima parašyti daugiau ženklų, nei ant jo nurodyta.
- Norėdami parašyti skaičių, palaikykite paspaudę atitinkamą klavišą.
- Norėdami įjungti skaičių režimą vietoje raidžių arba atvirkščiai, palaikykite paspaudę klavišą .




- Jei kitai raidei rašyti naudojamas tas pats klavišas, palaukite, kol atsiras žymeklis (arba paspauskite , kad žymeklis atsirastų greičiau), ir tada rašykite kitą raidę.
- Jei padarote klaidą, paspauskite , kad ištrintumėte ženklą. Jei norite ištrinti daugiau kaip vieną ženklą, palaikykite paspaudę .
- Dažniausiai naudojamus skyrybos ženklus galite įvesti klavišu . Jei norite rasti norimą skyrybos ženklą, paspauskite  keletą kartų. Jei norite atidaryti specialiųjų ženklų sąrašą, paspauskite . Sąrašą galite peržiūrėti naudodami valdymo klavišą. Pažymėję norimą ženklą, paspauskite **Pasirinkti**.
- Norėdami įterpti tarpą, paspauskite . Norėdami perkelti žymeklį į kitą eilutę, paspauskite  tris kartus.
- Norėdami perjungti įvairius raidžių rašymo režimus – **Abc**, **abc**, and **ABC** – paspauskite .

 **Piktogramos:**  ir  rodo, kokios raidės, didžiosios ar mažosios, yra pasirinktos.  reiškia, kad pirmoji žodžio raidė bus didžioji, o kitos raidės – mažosios.  rodo skaičių rašymo režimą.






Nuspėjamojo teksto įvedimo būdo naudojimas

Jei norite įjungti nuspėjamąjį teksto įvedimo būdą, paspauskite  ir pasirinkite *Įjungti žodyną*. Šiuo veiksmu įjungsite nuspėjamąjį teksto įvedimo būdą





visuose žaidimyno redaktoriuose. Simbolis  rodomas ekrano viršuje.






- 1 Parašykite norimą žodį klavišais nuo  iki . Kad įrašytumėte vieną raidę, kiekvieną klavišą turite spausti po vieną kartą. Žodis keičiasi po kiekvieno paspaudimo.  **Pastaba:** programa ieško atitikmenų, todėl į ekraną geriau pažiūrėkite tik tada, kai surinksite visas žodžio raides.


Pavyzdžiui, jei norite parašyti „Nokia“, kai pasirinktas anglų kalbos (English) žodynas, paspauskite


 – „N“,  – „O“,  – „k“,  – „i“,  – „a“.

Kaip matote, po kiekvieno paspaudimo žodis keičiasi.










- 2 Kai baigiate rašyti žodį, patikrinkite, ar jis teisingas.
 - Jei žodis teisingas, galite patvirtinti jį, paspausdami  arba įterpdami tarpą klavišo  paspaudimu. Žodis nebėra pabrauktas, ir galite pradėti rašyti naują žodį.
 - Jei žodis neteisingas, galite atlikti šiuos veiksmus:
 - Paspauskite  kelis kartus ir paeiliui peržiūrėkite siūlomus atitikmenis iš žodyno.
 - Jei norite peržiūrėti atitikmenų sąrašą, paspauskite  ir pasirinkite *Žodynas*→



	abc
<u>O</u>	
	abc
<u>On</u>	
	abc
<u>Onl</u>	
	abc
<u>Onli</u>	
	abc
<u>Nokia</u>	


Atitikmenys. Suraskite norimą žodį ir pasirinkite jį, paspausdami .


- Jeigu po žodžio, kurį norėjote parašyti, rodomas klausukas (?), šio žodžio žodyne nėra. Jei norite žodį įtraukti į žodyną, paspauskite **Rašyba**, parašykite žodį (ne daugiau 32 raidžių) tradiciniu būdu ir paspauskite **Gerei**. Žodis įtraukiamas į žodyną. Kai žodynas visiškai užpildomas, naujausias žodis pakeičia seniausiai įvestąjį.
- Norėdami ištrinti klausuką (?) ir žodžio raides (po vieną), paspauskite .


Nuspėjamojo teksto įvedimo būdo naudojimo patarimai


- Jei norite ištrinti ženklą, paspauskite . Jei norite ištrinti daugiau kaip vieną ženklą, palaikykite paspaudę .
- Norėdami perjungti įvairius raidžių rašymo režimus – **Abc**, **abc** ir **ABC** – paspauskite . Turėkite galvoje, kad du kartus greitai paspaudę , išjungsite nuspėjamąjį teksto įvedimo režimą.
- Norėdami įrašyti skaičių, kai įjungtas raidžių režimas, palaikykite paspaudę norimo skaičiaus klavišą. Arba paspauskite , pasirinkite *Įterpti skaičių*, įrašykite norimus skaičius ir paspauskite **Gerei**. Norėdami įjungti skaičių režimą vietoje raidžių arba atvirkščiai, palaikykite paspaudę klavišą .
- Dažniausiai naudojamus skyrybos ženklus galite įvesti klavišu . Jei norite rasti norimą skyrybos ženklą, paspauskite  ir  keletą kartų.

Jei norite atidaryti specialiųjų ženklų sąrašą, palaikykite paspaudę . Sąrašą galite peržiūrėti naudodami valdymo klavišą. Pažymėję norimą ženklą, paspauskite **Pasirinkti**. Arba paspauskite  ir pasirinkite *Įterpti simbolį*.



 **Patarimas!** Naudojant nuspėjamąjį teksto įvedimo būdą, telefonas bandys spėti, kurį dažniausiai naudojamą skyrybos ženklą (.,?!') reikia įterpti. Skyrybos ženklai ir jų tvarka priklauso nuo žodyno kalbos.

- Paspauskite  kelis kartus ir paeiliui peržiūrėkite siūlomus atitikmenis iš žodyno.


Taip pat galite paspausti , pasirinkti *Žodynas* ir

- *Atitikmenys* – kai norite peržiūrėti žodžių, atitinkančių jūsų paspaudimus, sąrašą. Suraskite norimą žodį ir paspauskite .
- *Įterpti žodį* – kai norite įtraukti į žodyną naują žodį (ne daugiau 32 raidžių), naudodami tradicinį teksto įvedimo būdą. Kai žodynas visiškai užpildomas, naujausias žodis pakeičia seniausiai įvestąjį.
- *Redaguoti žodį* – kai norite atidaryti vaizdą, kuriame galėsite redaguoti žodį (ši funkcija veikia tik tada, kai žodis yra aktyvus, t. y. pabrauktas).

Sudurtinių žodžių rašymas













- Parašykite pirmą sudurtinio žodžio dalį ir patvirtinkite žodį, paspausdami . Parašykite paskutinę sudurtinio žodžio dalį ir baikite sudurtinį žodį, klavišu  įterpdami tarpą.

Nuspėjamojo teksto įvedimo būdo išjungimas


- Nuspėjamąjį teksto įvedimo būdą visuose žaidimyno redaktoriuose galite išjungti, paspausdami  ir pasirinkdami *Žodynas*→ *Išjungti*.

Teksto kopijavimas

Jei norite nukopijuoti tekstą į laikinąją talpyklą, šie metodai yra paprasčiausi:

- Norėdami pasirinkti raides ir žodžius, palaikykite paspaudę  . Tuo pačiu metu paspauskite  arba  . Žymimas tekstas yra paryškinamas. Jei norite pasirinkti teksto eilutes, palaikykite paspaudę  . Tuo pačiu metu paspauskite  arba  .
- Norėdami baigti žymėjimą paleiskite valdymo klavišą (tačiau toliau laikykite paspaudę ).
- Jei norite nukopijuoti tekstą į laikinąją talpyklą, laikykite paspaudę  ir paspauskite **Kopijuoti**. Arba atleiskite  ir vėl paspauskite šį klavišą vieną kartą, kad atidarytumėte redagavimo komandų sąrašą, tokių kaip *Kopijuoti* ar *Iškirpti*. Jei norite ištrinti pažymėtą tekstą iš dokumento, paspauskite  .
- Jei norite įterpti tekstą į dokumentą, palaikykite paspaudę  ir paspauskite **Įterpti iškarpa**. Arba galite vieną kartą paspausti  ir pasirinkti *Įterpti iškarpa*.

Redagavimo funkcijos

Kai paspaudžiate  , pasirodo šios funkcijos (priklausomai nuo redagavimo režimo ir situacijos):

- Žodynas* (nuspėjamojo teksto įvedimo būdo), *Raidžių režimas* (tradicinio teksto įvedimo būdo), *Skaičių režimas*
- Iškirpti*, *Kopijuoti* — galite naudotis, kai pažymite tekstą.
- Įterpti iškarpa* — šią funkciją galite naudoti, kai prieš tai iškirpote arba nukopijavote tekstą į laikinąją talpyklą.
- Įterpti skaičių*, *Įterpti simbolį*,
- Rašomoji kalba*: — pakeičia kalbą, kuria rašomi tekstai visuose žaidimyno redaktoriuose. Žr. „Prietaiso parametrai“, 41 psl.

Naujų pranešimų kūrimas ir siuntimas






Pastaba: kai siunčiate pranešimus, jūsų žaidimyne gali pasirodyti žodis „*Išsiųstas*“. Šie žodžiai reiškia, kad jūsų žaidimynas išsiuntė pranešimą jūsų žaidimyne užprogramuotu pranešimų centro numeriu. Tačiau šie žodžiai nereiškia, kad pranešimą priėmė gavėjas. Norėdami gauti daugiau informacijos apie pranešimų paslaugas, kreipkitės į paslaugų teikėją.

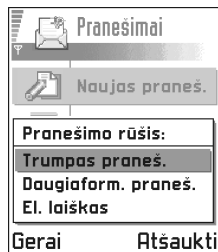
Pranešimą galite kurti dviem būdais:

- Pasirinkdami *Naujas praneš.*→ *Pranešimo rūšis: Trumpas pranešimas, Daugiaform. pranešimas* arba *El. paštas* pagrindiniame programos „Pranešimai“ vaizde, arba

- Pradėdami kurti pranešimą programoje, kurioje yra funkcija *Siųsti*. Šiuo atveju, parinktas failas (pavyzdžiui, atvaizdas ar tekstas) pridamas prie pranešimo.

Tekstinių pranešimų rašymas ir siuntimas

- 1 Pasirinkite *Naujas praneš.* Atidaromas pranešimų funkcijų sąrašas.
- 2 Pasirinkite *Pranešimo rūšis: Trumpas pranešimas*. Atidaromas redaktorius. Žymeklis rodomas laukelyje *Gavėjas*: Paspauskite , jei norite pasirinkti gavėją(-us) iš „Adresų knygos“, arba įrašykite gavėjo telefono numerį. Gavėjams atskirti reikalingą kabliataškį (;) galite įterpti klavišu . Norėdami pereiti į pranešimo lauką, paspauskite .
- 3 Parašykite pranešimą.



Pastaba: jūsų žaidimynas vienu metu gali siųsti kelis tekstinius pranešimus, todėl galite viršyti vienam įprastiniam pranešimui leidžiamų 160 ženklų ribą. Jeigu jūsų tekstą sudaro daugiau nei 160 ženklų, pranešimas bus siunčiamas dviem ar daugiau dalių, todėl jo siuntimas gali kainuoti daugiau.

Navigacijos juostelėje galite matyti pranešimo ilgio indikatorius, kuris mažėja nuo 160. Pavyzdžiui, 10 (2) reiškia, jog dar galite parašyti 10 ženklų, kad pranešimas būtų siunčiamas dviem dalimis.

- 4 Norėdami išsiųsti pranešimą, pasirinkite **Funkcijos** → *Siųsti* arba paspauskite .

Tekstinių pranešimų redaktoriaus funkcijos: *Siųsti*, *Įrašyti gavėją*, *Įterpti*, *Ištrinti*, *Pranešimo inform.*, *Siuntimo funkcijos*, *Paiškinimas* ir *Uždaryti programą*.

Specialiųjų („smart“) pranešimų siuntimas

Specialieji pranešimai – tai tekstiniai pranešimai su duomenimis. Galite siųsti įvairius specialiuosius pranešimus:

- grafinius pranešimus,
- vizitines korteles su adresais, pateiktais bendro naudojimo („vCard“) formatu,
- „Kalendoriaus“ įrašus („vCalendar“ formatu).

Išsamesnės informacijos ieškokite skyrelyje „Adresato informacijos siuntimas“, 60 psl., „Kalendoriaus įrašų siuntimas“, 103 psl., ir „Žymų siuntimas“, 113 psl.




Patarimas! Skambėjimo tonus, operatoriaus simbolius ir parametrus taip pat galite gauti iš paslaugų teikėjų (žr. 84 psl.).

Grafinių pranešimų kūrimas ir siuntimas

Grafinių pranešimų redaktoriaus funkcijos: *Siųsti, Įrašyti gavėją, Įterpti, Pašalinti paveikslėlį, Ištrinti, Pranešimo inform., Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*

Iš savo žaidimyno galite siųsti ir jį priimti grafinius pranešimus. Grafiniai pranešimai – tai tekstiniai pranešimai, kuriuose yra nedideli grafiniai elementai (paveikslėliai), sudaryti iš juodų ir baltų taškelių. Atidarę **Pramogos** → **Atvaizdai** ir katalogą *Graf. praneš.*, galite rasti kelis su žaidimynu pateiktus paveikslėlius.


 **Pastaba:** šią funkciją galima naudoti, jei ją atlieka tinklo operatorius arba paslaugos teikėjas. Tik tie telefonai, kuriuose yra grafinių pranešimų funkcijos, gali priimti ir rodyti grafinius pranešimus.

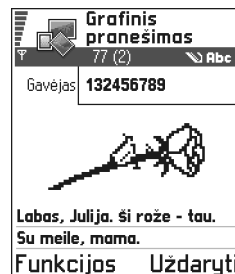
Grafinio pranešimo siuntimas:

- 1 Tai padaryti galite dviem būdais:
 - Pasirinkite **Pramogos** → **Atvaizdai** → *Graf. praneš.* ir paveikslėlį, kurį norite išsiųsti. Pasirinkite **Funkcijos** → *Siųsti* arba
 - Pasirinkite **Pranešimai** → *Naujas praneš.* → *Pranešimo rūšis: Trumpas pranešimas* ir pasirinkite *Įterpti* → *Paveikslėlį*.

- 2 Įrašykite gavėjo informaciją ir parašykite tekstą.
- 3 Pasirinkite **Funkcijos** → *Siųsti* arba paspauskite



 **Pastaba:** Kiekvieną grafinį pranešimą sudaro keletas tekstinių pranešimų. Todėl vieno grafinio pranešimo siuntimas gali kainuoti daugiau negu tekstinio.



Daugiaformačiai pranešimai

Daugiaformačiame pranešime gali būti įvairių formatų deriniai: tekstas ir vaizdo įrašai arba tekstas, atvaizdai ir garso įrašai, tačiau negali būti atvaizdų ir vaizdo įrašų derinio.

Daugiaformačių pranešimų redaktoriaus funkcijos: *Siųsti, Įrašyti gavėją, Įterpti, Pažiūrėti pranešimą, Pašalinti, Objektai, Ištrinti, Pranešimo inform., Siuntimo funkcijos, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*



Svarbu žinoti: dėl autorių teisių apsaugos gali būti draudžiama kopijuoti, keisti, perduoti ar persiųsti kai kuriuos atvaizdus, skambėjimo tonus ir kitą medžiagą.



Pastaba: šią funkciją galima naudoti, jei ją atlieka tinklo operatorius arba paslaugos teikėjas. Daugiaformačius pranešimus gali rodyti tik tie prietaisai, kuriuose veikia suderinamos daugiaformačių pranešimų arba el. pašto funkcijos. Jeigu prietaisas neturi šių funkcijų, jame gali būti pateikta nuoroda į tinklalapį.

Daugiaformačiams pranešimams reikalingi parametrai

Parametrus specialaus pranešimo forma galite gauti iš savo tinklo operatoriaus arba paslaugų teikėjo. Žr. „Specialiųjų („smart“) pranešimų priėmimas“, 84 psl.

Norėdami sužinoti apie galimybę naudotis duomenų paslaugomis ir užsisakyti jas, kreipkitės į tinklo operatorių arba paslaugų teikėją.

- 1 Pasirinkite *Parametr.→ Ryšio parametrai→ Kreipties taškai* ir nustatykite daugiaformačių pranešimų kreipties taško parametrus:
Ryšio pavadinimas — galite sugalvoti kokį nors ryšio pavadinimą.
Ryšio seanso režimas — pasirinkite duomenų ryšio rūšį: *GSM duomenys*, *Spartus GSM* arba *GPRS*.
Tinklų sąs. *IP adres.* — parašykite atitinkamą adresą.



Pavyzdys: domenų pavadinimai, pavyzdžiui, **www.nokia.com**, gali būti verčiami į IP adresus, pavyzdžiui, **192.100.124.195**.

Pradinis tinklalapis — įrašykite daugiaformačių pranešimų centro adresą.

- Jei pasirinkote *GSM duomenys* arba *Spartus GSM*, įrašykite: *Prisijungimo numeris* — telefono numerį duomenų ryšiams užmegzti.
 - Jei pasirinkote *GPRS*, įrašykite: *Kreipties taško pav.* — pavadinimą, kurį jums pateikė paslaugų teikėjas.
- Daugiau apie įvairius duomenų ryšius skaitykite skyrelyje „Ryšio parametrai“, 44 psl.
- 2 Pasirinkite **Pranešimai→ Funkcijos→ Parametrai→ Daugiaform. pranešimas**. Atidarykite parametrag *Pageidaujamas ryšys* ir pasirinkite kreipties tašką, kurį norite naudoti užmegzdami ryšį. Taip pat žr. „Daugiaformačių pranešimų parametrai“, 93 psl.

Daugiaformačių pranešimų kūrimas



Pastaba: kai siunčiate daugiaformatį pranešimą ne į žaidimyną „Nokia N-Gage“, o į kokį nors kitą suderinamą prietaisą, rekomenduojama naudoti mažesnio formato atvaizdą ir ne didesnės kaip 15 sekundžių trukmės garso įrašą. Pagrindinis parametras yra *Atvaizdo dydis: Didelis*. Jei norite patikrinti atvaizdo formatą, pasirinkite **Pranešimai→ Funkcijos→ Parametrai→ Daugiaform. pranešimas** arba pasirinkite **Funkcijos→ Siuntimo funkcijos**, kai kuriate daugiaformatį pranešimą. Kai siunčiate daugiaformatį pranešimą el. pašto adresu arba į kitą žaidimyną „Nokia N-Gage“, jei įmanoma, naudokite didesnio formato atvaizdą (priklausomai nuo tinklo). Norėdami pakeisti šio parametro reikšmę, pasirinkite **Funkcijos→**

Siuntimo funkcijos→ *Atvaizdo dydis*→ *Didelis*, kai kuriate daugiaformatį pranešimą.

- 1 Programoje „Pranešimai“ pasirinkite *Naujas praneš.*→ *Pranešimo rūšis: Daugiaform. pranešimas* ir paspauskite .
- 2 Pasirinkite gavėją(-us) iš „Adresų knygos“ paspausdami  arba įrašykite gavėjo telefono numerį ar el. pašto adresą į laukelį *Gavėjas*. Gavėjus atskirkite kabliataškiu (;). Norėdami pereiti į kitą lauką, paspauskite .
- 3 Įvairius daugiaformačio pranešimo objektus galite įterpti bet kokia tvarka.
 - Jei norite pridėti rodomą atvaizdą, pasirinkite **Funkcijos**→ *Įterpti*→ *Atvaizdą*.
 - Norėdami įterpti garso įrašą, pasirinkite **Funkcijos**→ *Įterpti*→ *Garso įrašą* arba *Naują garso įrašą*. Kai įterpiate garso įrašą, navigacijos juostelėje rodoma piktograma .
 - Norėdami įterpti vaizdo įrašą, pasirinkite **Funkcijos**→ *Įterpti*→ *Vaizdo įrašą*.
 - Norėdami rašyti tekstą, paspauskite .
 - Jei pasirenkate *Įterpti*→ *Atvaizdą*, *Garso įrašą*, *Vaizdo įrašą* arba *Formą*, atidaromas atitinkamas sąrašas.



Pažymėkite failą, kurį norite įterpti, ir paspauskite **Pasirinkti**.



Pastaba: pasirinkę *Atvaizdą*, pirma turėsite pasirinkti, kur norite patalpinti atvaizdą: žaidimyno atmintyje ar atminties kortelėje.

- Jei pasirenkate *Įterpti*→ *Naują garso įrašą*, atidaroma programa „Diktofonas“. Tada galite įrašyti naują garso. Naujas garso įrašas automatiškai išsaugomas, ir kopija įterpiama į pranešimą.




Pastaba: daugiaformačiame pranešime gali būti tik vienas atvaizdas ir tik vienas garso įrašas.

- 4 Norėdami išsiųsti pranešimą, pasirinkite **Funkcijos**→ *Siųsti* arba paspauskite .

Daugiaformačio pranešimo peržiūra

Jei norite peržiūrėti, kaip atrodys daugiaformatis pranešimas, pasirinkite **Funkcijos**→ *Pažiūrėti pranešimą*.

Objekto pašalinimas iš daugiaformačio pranešimo

Norėdami pašalinti daugiaformačio pranešimo objektą, pasirinkite **Funkcijos**→ *Pašalinti*→ *Atvaizdą* *Vaizdo įrašą* arba *Garso įrašą*. Jei norite ištrinti tekstą, paspauskite .

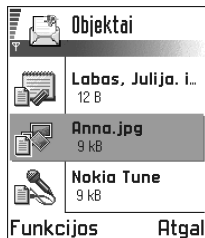
Įvairių formatų objektų tvarkymas

Jei norite pamatyti visus skirtingų formatų objektus, įterptus į daugiaformatį pranešimą, atidarykite daugiaformatį pranešimą ir objektų vaizdą, pasirinkdami **Funkcijos**→ *Objektai*.

Funkcijos, kuriomis galima naudotis atidarius vaizdą „Objektai“: *Atidaryti, Įterpti, Pirmą atvaizdą / Pirmą tekstą, Pašalinti, Paaiškinimas ir Parametrai*.

Objektų vaizde galite pakeisti įvairių objektų tvarką, ištrinti objektus arba atidaryti objektą atitinkamoje programoje.

Rodomas įvairių objektų ir jų failų dydžių sąrašas.



El. paštas

El. paštui reikalingi parametrai

Prieš išsiųsdami, priimdami, parsisiųsdami, atsakydami ir persiųsdami el. laiškus, turite:






- Teisingai sukonfigūruoti interneto kreipties tašką (IAP). Žr. „Ryšio parametrai“, 44 psl.
- Nustatyti teisingas savo el. pašto parametrų reikšmes. Žr. „El. pašto parametrai“, 94 psl.



Pastaba: vykdykite instrukcijas, kurias jums pateikė tolimosios pašto dėžutės ir interneto paslaugų teikėjas.

Elektroninių laiškų rašymas ir siuntimas

El. pašto redaktoriaus funkcijos: *Siųsti, Įrašyti gavėją, Įterpti, Priedai, Ištrinti, Pranešimo inform., Siuntimo funkcijos, Paaiškinimas ir Uždaryti programą*.

- 1 Pasirinkite *Naujas praneš.* → *Pranešimo rūšis: El. paštas*. Atidaromas redaktorius.
- 2 Pasirinkite gavėją(-us) iš „Adresų knygos“ paspausdami  arba įrašykite gavėjo el. pašto adresą į laukelį *Gavėjas*. Gavėjus atskirkite kabliataškiu (;). Jeigu norite kam nors nusiųsti savo el. laiško kopiją, įrašykite adresą laukelyje *Kopijos*. Norėdami pereiti į kitą lauką, paspauskite .
- 3 Parašykite laišką. Jeigu prie savo el. laiško norite pridėti kokią nors priedą, pasirinkite **Funkcijos** → *Įterpti* → *Atvaizdą, Garso įrašą, Vaizdo įrašą* arba *Pastabą*. Navigacijos juostelėje atsiranda simbolis , kuris reiškia, kad el. laiškas turi priedų. Jei pasirinksite *Formą*, į el. laišką bus įterptas iš anksto parašytas tekstas. Taip pat galite pridėti prie el. laiško kokią nors priedą, pasirinkdami **Funkcijos** → *Priedai*, kai atidarytas el. laiškas. Atidaromas priedų vaizdas, kuriame galite pridėti, peržiūrėti ir pašalinti priedus.  **Pastaba:** pasirinkę *Atvaizdą*, pirmą turėsite pasirinkti, kur norite patalpinti atvaizdą: žaidimyno atmintyje ar atminties kortelėje.
- 4 Jei norite pašalinti el. laiško priedą, pažymėkite jį ir pasirinkite **Funkcijos** → *Pašalinti*.
- 5 Norėdami išsiųsti el. laišką, pasirinkite **Funkcijos** → *Siųsti* arba paspauskite .



Pastaba: prieš išsiunčiant, el. laiškai automatiškai patalpinami „Siuntimo dėžutėje“. Jeigu kyla kokių nors problemų, kai žaidimynas siunčia el. laišką, jis lieka „Siuntimo dėžutėje“, ir prie laiško žymima *Nepavyko*.



Patarimas! Jei su el. laišku norite siųsti ne garso įrašus ar pastabas, o kitokius failus, atidarykite atitinkamą programą ir, jei įmanoma, pasirinkite funkciją *Siųsti* → *El. paštu* (jei įmanoma).

Priėmimo dėžutė – pranešimų priėmimas









Pranešimus ir duomenis iš suderinamų prietaisų galima gauti tekstinių arba daugiaformačių pranešimų formatu, „Bluetooth“ ryšiu. Kai „Priėmimo dėžutėje“ yra neskaitytų pranešimų, vietoje ankstesnės piktogramos pasirodo






„Priėmimo dėžutės“ funkcijos:

Atidaryti, Naujas praneš., Ištrinti, Pranešimo informac., Perkelti į katalogą, Žymėti, nežymėti, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.

„Priėmimo dėžutėje“ pranešimo piktograma rodo, kokios jis rūšies. Čia parodytos kai kurios galimos piktogramos:


-  – neskaitytas tekstinis pranešimas, o  – neskaitytas specialus („smart“) pranešimas,
-  – neskaitytas daugiaformatis pranešimas,
-  – neskaitytas WAP paslaugos pranešimas,
-  – „Bluetooth“ ryšiu gauti duomenys,
-  – nežinomos rūšies pranešimas.

„Priėmimo dėžutėje“ esančių pranešimų peržiūra

- Jei norite atidaryti kurį nors pranešimą, pažymėkite jį ir paspauskite . Pranešimo tekstą ekrane galite stumdyti valdymo klavišu. Norėdami peržiūrėti ankstesnį ar sekantį pranešimą tame pačiame kataloge, spauskite  arba .


Įvairių pranešimų peržiūros programų funkcijos


Galimos funkcijos priklauso nuo pranešimo, kurį atidarėte peržiūros programoje, rūšies:



- *Išsaugoti* – išsaugo paveikslėlį kataloge **Pramogos** → **Atvaizdai**.
- *Atsakyti* – nukopijuoja siuntėjo adresą į laukelį *Gavėjas*: Pasirinkite *Atsakyti* → *Visiems*, kai norite nukopijuoti siuntėjo adresą ir gavėjus, įrašytus laukelyje *Kopijos*, į naują pranešimą.
- *Persiųsti* – nukopijuoja pranešimo turinį į redaktorių.
- *Skambinti* – galite skambinti paspausdami .
- *Ištrinti* – ištrina pranešimą.
- *Žiūrėti atvaizdą* – galite peržiūrėti ir išsaugoti atvaizdą.
- *Groti garso įrašą* – galite pasiklausyti pranešime esančio garso įrašo.
- *Objektai* – rodo įvairių objektų, esančių daugiaformačiame pranešime, sąrašą.
- *Priedai* – rodo prie el. laiško pridėtų failų sąrašą.

- *Pranešimo inform.* – rodo išsamią informaciją apie pranešimą.
- *Perkelti į katalogą / Kopijuoti į katalogą* – galite perkelti arba kopijuoti pranešimą(-us) į katalogus „Mano katalogai“, „Priėmimo dėžutė“ ir kitus jūsų sukurtus katalogus. Žr. „Failų įkėlimas į katalogą“, 13 psl.
- *Įtraukti į Adr. knygą* – galite kopijuoti pranešimo siuntėjo telefono numerį ar el. pašto adresą į „Adresų knygą“. Pasirinkite, ar norite sukurti naują adresą kortelę, ar įtraukti informaciją į išsaugotą adresą kortelę.
- *Ieškoti* – ieško pranešime telefonų numerių, el. pašto adresų ir interneto adresų. Baigę ieškoti, galite skambinti rastu numeriu, siųsti el. laišką rastu el. pašto adresu, išsaugoti rastus duomenis „Adresų knygoje“ arba kaip naršyklės žymą.

„Priėmimo dėžutėje“ esančių daugiaformačių pranešimų peržiūra

Daugiaformačius pranešimus galite atpažinti pagal piktogramą :


- Jei norite atidaryti kurį nors daugiaformatį pranešimą, pažymėkite jį ir paspauskite . Galite žiūrėti atvaizdą, skaityti pranešimo tekstą ir klausyti garso įrašą tuo pačiu metu.


Kai atkuriamas garso įrašas, paspausdami  arba  galite padidinti arba sumažinti garso lygį. Jei norite išjungti garsą, paspauskite **Nebegroti**.


Daugiaformačio pranešimo objektai

Funkcijos, kuriomis galima naudotis atidarius vaizdą „Objektai“: *Atidaryti, Išsaugoti, Siųsti, Paaiškinimas* ir *Parametrai*.




- Jei norite pažiūrėti, kokių rūšių objektų yra daugiaformačiame pranešime, atidarykite pranešimą ir pasirinkite **Funkcijos** → *Objektai*. Vaizde „Objektai“ galite peržiūrėti failus, kurie buvo įterpti daugiaformačiame pranešime. Failą galite išsaugoti savo žaidimyne arba siųsti, pavyzdžiui, „Bluetooth“ ryšiu į kitą prietaisą.

 **Pavyzdys:** galite atidaryti „vCard“ failą ir išsaugoti failą esančią adresą informaciją „Adresų knygoje“.

- Jei norite atidaryti failą, pažymėkite jį ir paspauskite .



 **Svarbu žinoti:** daugiaformačių pranešimų objektai gali turėti virusų ar būti kitaip kenksmingi jūsų žaidimynui ar kompiuteriui. Neatidarykite priedo, jei nežinote, ar siuntėjas yra patikimas. Norėdami sužinoti daugiau informacijos, skaitykite skyrelį „Pažymų tvarkymas“, 51 psl.

Garsai daugiaformačiame pranešime

Daugiaformačių pranešimų garso objektus žymi simbolis  navigacijos juostelėje. Pirmiausia garsai grojami per garsiakalbį. Jei norite išjungti garsą, paspauskite **Nebegroti**, kai atkuriamas garsas. Garso lygį galite reguliuoti, paspausdami  arba .

- Jei norite dar kartą paklausyti garso įrašo, kai jau peržiūrėjote visus objektus ir baigėsi garso įrašas, pasirinkite **Funkcijos**→ *Groti garso įrašą*.

Specialiųjų („smart“) pranešimų priėmimas

Jūsų žaidimynas gali priimti įvairius specialiuosius pranešimus, tekstinius pranešimus su duomenimis (dar vadinamus nuotoliniais („Over-The-Air“ arba OTA) pranešimais). Jei norite atidaryti gautą specialųjį pranešimą, atidarykite „Priėmimo dėžutę“, pažymėkite specialųjį pranešimą () ir paspauskite .

- *Grafinis pranešimas* — norėdami vėlesniam naudojimui išsaugoti paveikslėlį kataloge *Graf. praneš.*, esančiame meniu **Pramogos**→ **Atvaizdai**, pasirinkite **Funkcijos**→ *Išsaugoti*.
- *Vizitinė kortelė* — jei norite išsaugoti adresato informaciją, pasirinkite **Funkcijos**→ *Išsaugoti viz. kort.*



Pastaba: jeigu prie vizitinių kortelių yra pridėtos pažymos ar garso failai, jie nebus išsaugoti.


- *Skambėjimo tonas* — norėdami išsaugoti skambėjimo toną programoje „Kompozitorius“, pasirinkite **Funkcijos**→ *Išsaugoti*.
- *Operatoriaus simbolis* — norėdami išsaugoti simbolį, pasirinkite **Funkcijos**→ *Išsaugoti*. Tada operatoriaus simbolį galėsite matyti žaidimyno ekrane vietoje tinklo operatoriaus pavadinimo žaidimynui veikiant laukimo režimu.
- *Kalendoriaus įrašas* — norėdami išsaugoti pakvietimą „Kalendoriuje“, pasirinkite **Funkcijos**→ *Išsaug.* *Kalendoriuje*.
- *WAP pranešimas* — norėdami išsaugoti žymą, pasirinkite **Funkcijos**→ *Išsaugoti žymų sąr.* Žyma įtraukiama į naršyklės žymų sąrašą.

Jeigu pranešime yra ir naršyklės kreipties taško parametrai, ir žymos, visus šiuos duomenis galite išsaugoti, pasirinkdami **Funkcijos**→ *Išsaugoti visus*. Jei norite atskirai peržiūrėti žymą ir kreipties taško informaciją, pasirinkite **Funkcijos**→ *Žiūrėti informaciją*. Jei visų duomenų išsaugoti nenorite, pasirinkite parametrai ar žymą, atidarykite informacijos vaizdą ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Išsaugoti Parametr.* arba *Išsaugoti žymų sąr.*, priklausomai nuo to, ką matote ekrane.



Patarimas! Norėdami pakeisti pirmines WAP ar daugiaformačių pranešimų parametrų reikšmes, pasirinkite **Paslaugos**→ **Funkcijos**→ *Parametrai*→ *Pirminis kreipt. tašk.* arba **Pranešimai**→ **Funkcijos**→ *Parametrai*→ *Daugiaform. pranešimas*→ *Pageidaujamas ryšys*.

- *Pranešimas apie el. laišką* – rodo kiek naujų el. laiškų turite savo tolimoje pašto dėžutėje. Išplėstiniame pranešime gali būti daugiau informacijos, t. y. tema, siuntėjas, priedai ir t. t.
- Be to, galite gauti tekstinių pranešimų paslaugos numerį, balso pašto dėžutės numerį, sinchronizacijos parametrus, naršyklės, daugiaformačių pranešimų ir el. pašto kreipties taškų parametrus, įjungimo į kreipties tašką programos parametrus ir el. pašto parametrus. Norėdami išsaugoti parametrus, pasirinkite **Funkcijos** → *Išsaugoti SMS par.*, *Išsaugoti Balso p.*, *Išsaugoti parametr.*, *Išsaugoti Parametr.* arba *Išsaugoti el. p. par.*

 **Patarimas!** Jei gaunate „vCard“ failą su nuotrauka, ji taip pat bus išsaugota „Adresų knygoje“.

Paslaugų pranešimai

Paslaugų pranešimus (pateiktinius pranešimus) galite užsisakyti pas paslaugų teikėjus. Paslaugų pranešimai gali būti, pavyzdžiui, naujienų antraštės. Paslaugos pranešime gali būti tekstinis pranešimas arba naršyklės paslaugos adresas. Dėl galimybės naudotis šiomis paslaugomis ir norėdami jas užsisakyti, kreipkitės į savo paslaugų teikėją.

Paslaugų teikėjai gali atnaujinti paslaugos pranešimą kiekvieną kartą, kai gaunamas naujas paslaugos pranešimas. Pranešimai gali būti atnaujinami net tuo atveju, jei perkėlėte juos iš „Priėmimo dėžutės“ į kitą katalogą. Kai baigiasi paslaugos pranešimo galiojimo laikas, jis ištrinamas automatiškai.

Funkcijos, kuriomis galima naudotis atidarius paslaugos pranešimą: *Priimti pranešimą*, *Perkelti į katalogą*, *Pranešimo informac.*, *Paiškinimas* ir *Uždaryti programą*.

„Priėmimo dėžutėje“ esančių paslaugos pranešimų peržiūra

- 1 Atidaryę „Priėmimo dėžutę“, pažymėkite paslaugos pranešimą (📧) ir paspauskite (🔍).
- 2 Jei norite parsisiųsti ar peržiūrėti paslaugos pranešimą, paspauskite **Priimti pranešimą**. Ekrane rodomas pranešimas *Priimamas pranešimas*. Jei reikia, žaidimynas bando užmegzti duomenų ryšį.
- 3 Jei norite grįžti į „Priėmimo dėžutę“, paspauskite **Atgal**.

Paslaugų pranešimų peržiūra naršyklėje

Kai naršydami norite parsisiųsti ir peržiūrėti naujus paslaugų pranešimus, pasirinkite **Funkcijos** → *Skaityti pasl.* *pran.*

Mano katalogai



Katalogo „Mano katalogai“ funkcijos: *Atidaryti*, *Naujas praneš.*, *Ištrinti*, *Pranešimo inform.*, *Perkelti į katalogą*, *Naujas katalogas*, *Pervardyti katalogą*, *Paiškinimas* ir *Parametrai*.

Kataloge „Mano katalogai“ galite suskirstyti savo pranešimus į katalogus, sukurti naujus katalogus, pervardyti arba ištrinti katalogus. Pasirinkite **Funkcijos**→ *Perkelti į katalogą*, *Naujas katalogas* arba *Pervardyti katalogą*. Dar skaitykite skyrelį „Failų įkėlimas į katalogą“, 13 psl.

Katalogas „Formos“

- Tekstinės formas galite naudoti, kai siunčiamuose pranešimuose reikia dažnai rašyti tą patį tekstą. Norėdami sukurti naują formą, pasirinkite **Funkcijos**→ *Nauja forma*.

Pašto dėžutė



Kai atidarote šį katalogą, galite užmegzti ryšį su savo tolیمąja pašto dėžute:


- ir priimti iš jos naujus el. laiškus ar jų antraštes arba
- išjungę ryšį peržiūrėti anksčiau priimtus el. laiškus ar jų antraštes.

Jei pasirinksite *Naujas praneš*→ *Pranešimo rūšis: El. paštas* arba *Pašto dėžutė* pagrindiniame programos „Pranešimai“ vaizde ir nebūsité parengę savo el. pašto sąskaitos, pamatysite prašymą tai padaryti. Žr. „El. paštui reikalingi parametrai“, 81 psl.

Kai sukuriate naują pašto dėžutę, jai suteiktas pavadinimas pagrindiniame programos „Pranešimai“ vaizde automatiškai pakeičia ankstesnį pavadinimą *Pašto dėžutė*. Galite turėti kelias pašto dėžutes (ne daugiau kaip šešias).

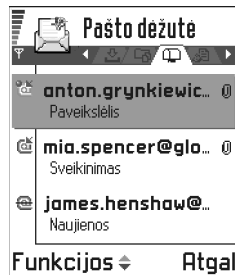
Pašto dėžutės atidarymas

Kai atidarote pašto dėžutę, galite pasirinkti, ar norite peržiūrėti anksčiau priimtus elektroninius laiškus ir jų antraštes neužmezgę ryšio su el. pašto serveriu, ar visgi norite su juo užmegzti ryšį.

- Kai pažymite savo pašto dėžutę ir paspaudžiate , žaidimynas klausia: *Užmegzti ryšį su pašto dėžute?* Pasirinkite *Taip*, jei norite užmegzti ryšį su savo pašto dėžute, arba *Ne*, jei norite peržiūrėti anksčiau priimtus el. laiškus, neužmezgę ryšio.
- Ryšį taip pat galima užmegzti pasirenkant **Funkcijos**→ *Jungti*.

El. laiškų peržiūra užmezgus ryšį

Kai ryšys įjungtas ir peržiūrite laiškus, esate pastoviai susijungę su tolیمąja pašto dėžute duomenų ryšiu ar packetiniu duomenų ryšiu. Taip pat žr. „Duomenų ryšio simboliai“, 10 psl., „GSM duomenų ryšys“, 44 psl., ir „Packetiniai duomenys (Bendrasis packetinis radijo ryšys, GPRS)“, 45 psl.



Funkcijos, kuriomis galima naudotis, kai ekrane rodomos el. laiškų antraštės: *Atidaryti*, *Naujas praneš*, *Jungti* | *Baigti ryšį*, *Priimti el.*

laiškus, Ištrinti, Pranešimo inform., Kopijuoti į katalogą, Žymėti, nežymėti, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.



Pastaba: jei naudojate protokolą POP3, el. laiškai automatiškai neatnaujinami peržiūrint juos išjungto ryšio režimu. Jei norite pamatyti naujausius el. laiškus, turite išjungti ryšį ir vėl užmegzti ryšį su savo pašto dėžute.

El. laiškų peržiūra išjungto ryšio režimu

Kai peržiūrite savo el. laiškus išjungto ryšio režimu, jūsų žaidimynas nėra susijungęs su tolimala pašto dėžute.

Jei norite peržiūrėti el. laiškus išjungto ryšio režimu, pirmiausia turite priimti el. laiškus iš savo pašto dėžutės (žr. kitą skyrių). Jei priėmėte el. laiškus į savo žaidimyną ir norite išjungti duomenų ryšį, pasirinkite **Funkcijos**→ *Baigti ryšį*.

Galite skaityti priimtus el. laiškus ir (arba) jų antraštes išjungto ryšio režimu. Galite rašyti naujus, atsakyti į priimtus ir persiųsti el. laiškus. Galite nustatyti, kad el. laiškai būtų siunčiami, kai kitą kartą užmegsite ryšį su pašto dėžute. Kai kitą kartą atidarote pašto dėžutę (*Pašto dėžutė*) ir norite peržiūrėti bei skaityti el. laiškus išjungto ryšio režimu, atsakykite **Ne** į klausimą *Užmegzti ryšį su pašto dėžute?*

El. laiškų priėmimas iš pašto dėžutės

- Jei neįjungėte ryšio su tolimala pašto dėžute, įjunkite ryšį pasirinkdami **Funkcijos**→ *Jungti*.

Tolimos pašto dėžutės vaizdas yra panašus į programoje „Pranešimai“ naudojamą „Priėmimo dėžutės“ vaizdą. Sąrašą galite peržiūrėti paspausdami arba . Naudojamos šios el. laiško būklės piktogramos:



— naujas el. laiškas (peržiūrint išjungto arba įjungto ryšio režimu). Laiško turinys nepriimtas iš pašto dėžutės į žaidimyną (rodyklė nukreipta į išorę).



— naujas el. laiškas. Turinys priimtas iš pašto dėžutės (rodyklė nukreipta į vidų).



— skaityti el. laiškus.



— skaitytų el. laiškų, kurių turinys buvo ištrintas iš žaidimyno, antraštės.

- 1 Kai ryšys su tolimala pašto dėžute yra aktyvus, pasirinkite **Funkcijos**→ *Priimti el. laiškus*→

- *Naujus* — jei į savo žaidimyną norite priimti visus naujus el. laiškus.
- *Pasirinktus* — jei norite priimti tik pažymėtus el. laiškus.

Norėdami pasirinkti pranešimus po vieną, naudokite komandas *Žymėti, nežymėti*→ *Žymėti/Nežymėti*. Kaip tuo pačiu metu pažymėti daug pranešimų, skaitykite 13 psl.

- *Visus* — jei norite iš pašto dėžutės priimti visus pranešimus.

Norėdami nutraukti el. laiškų priėmimą, paspauskite **Atšaukti**.


- 2 Priėmę el. laiškus, galite peržiūrėti juos įjungto ryšio režimu. Jei norite peržiūrėti pranešimus išjungę ryšį, pasirinkite **Funkcijos**→ *Baigti ryšį*.


El. laiškų kopijavimas į kitą katalogą

Jei norite nukopijuoti el. laišką iš tolimosios pašto dėžutės į kurį nors katalogą, esantį kataloge „Mano katalogai“, pasirinkite **Funkcijos**→ *Kopijuoti*. Sąraše pasirinkite katalogą ir paspauskite **Gera**.

El. laiškų atidarymas

Funkcijos, kuriomis galima naudotis atidarius el. laišką: *Atsakyti, Persiųsti, Ištrinti, Priedai, Pranešimo inform., Perkelti į katalogą, Įtraukti į Adr. knygą, Ieškoti Paaiškinimas* ir *Parametrai*.

- Kai žiūrite el. laiškus įjungto arba išjungto ryšio režimu, pažymėkite el. laišką, kurį norite skaityti, ir paspauskite . Jei nepriėmėte el. laiško (rodyklė piktogramoje nukreipta į išorę), ryšys yra išjungtas, jei pasirenkate *Atidaryti*, pamatysite klausimą, ar nenorite priimti šio laiško iš pašto dėžutės.


 **Pastaba:** po to, kai priimate el. laišką, duomenų ryšys lieka aktyvus. Norėdami išjungti duomenų ryšį, pasirinkite **Funkcijos**→ *Baigti ryšį*.


Atsijungimas nuo pašto dėžutės


Kai ryšys įjungtas ir norite išjungti įprastą duomenų ryšį arba GPRS ryšį su tolimesnia pašto dėžute, pasirinkite **Funkcijos**→ *Baigti ryšį*. Taip pat žr. „Duomenų ryšio simboliai“, 10 psl.

El. laiško priedų peržiūra


Funkcijos, kuriomis galima naudotis atidarius vaizdą „Priedai“: *Atidaryti, Priimti, Išsaugoti, Siųsti, Ištrinti, Paaiškinimas* ir *Parametrai*.

- Atidarykite laišką, prie kurio rodomas priedų simbolis , ir atidarykite vaizdą „Priedai“ pasirinkdami **Funkcijos**→ *Priedai*. Vaizde „Priedai“ galite priimti, atidaryti ir išsaugoti priedus. Taip pat galite siųsti priedus „Bluetooth“ ryšiu.



 **Svarbu žinoti:** el. laiškų priedai gali turėti virusų ar būti kitaip kenksmingi jūsų žaidimynui ar kompiuteriui. Neatidarykite priedo, jei nežinote, ar siuntėjas yra patikimas. Norėdami sužinoti daugiau informacijos, skaitykite skyrelį „Pažymų tvarkymas“, 51 psl.

 **Patarimas!** Taupydami atmintį, galite pašalinti el. laiškų priedus, tačiau palikti likusį el. laiškų turinį el. pašto serveryje. Atidarę vaizdą „Priedai“, pasirinkite **Funkcijos**→ *Ištrinti*.

Priedų priėmimas į žaidimyną


- Jei priedas pažymėtas blyškiu simboliu, reiškia priedas nėra priimtas į žaidimyną. Jei norite priimti el. laiško priedą, pažymėkite jį ir pasirinkite **Funkcijos** → *Priimti*.
 **Pastaba:** jeigu jūsų pašto dėžutėje naudojamas protokolas IMAP4, galite pasirinkti, ką norite priimti į telefoną: tik el. laiškų antraštes, tik el. laiškus ar laiškus kartu su priedais. Naudojant POP3 protokolą galima priimti el. laiškų antraštes arba el. laiškus kartu su priedais. Norėdami sužinoti daugiau informacijos, skaitykite 94 psl.

Priedo atidarymas



- 1 Vaizde „Priedai“ pažymėkite priedą ir atidarykite jį paspausdami .
 - Jei ryšys su pašto dėžute įjungtas, priedas priimamas tiesiai iš serverio ir atidaromas atitinkamoje programoje.
 - Jei ryšys su pašto dėžute neįjungtas, žaidimynas klausia, ar norite priimti priedą į žaidimyną. Jei atsakote *Taip*, telefonas bando įjungti ryšį su tolیمaja pašto dėžute.
 - 2 Paspauskite **Atgal**, jei norite grįžti į el. laiško peržiūros programą.
-  **Patarimas!** Atpažįstami atvaizdų formatai išvardinti 64 psl. Jei norite peržiūrėti kitų žaidimyno „Nokia N-Gage“ atpažįstamų failų formatų sąrašą, apsilankykite interneto svetainėje www.n-gage.com ir perskaitykite informaciją apie gaminius.

Priedų išsaugojimas atskirai nuo el. laiškų

Jei norite išsaugoti priedą, vaizde „Priedai“ pasirinkite **Funkcijos** → *Išsaugoti*. Priedas išsaugomas atitinkamoje programoje. Pavyzdžiui, garsas galima išsaugoti „Diktofone“, o tekstinius failus (.TXT) – „Užrašuose“.

 **Pastaba:** priedus, tokius kaip atvaizdai, galima išsaugoti atminties kortelėje (jei naudojate).

El. laiškų trynimasis

- El. laiškų trynimasis iš žaidimyno, paliekant juos tolimoje pašto dėžutėje.
 Pasirinkite **Funkcijos** → *Ištrinti* → *Prietaiso*.
 **Pastaba:** žaidimynas tik rodo tolimojoje pašto dėžutėje esančių el. laiškų antraštes. Taigi, nors ištrinate el. laiško turinį, jo antraštė lieka žaidimyne. Jei norite ištrinti ir antraštę, pirma turite ištrinti el. laišką iš savo tolimosios pašto dėžutės, tada turite vėl įjungti ryšį tarp savo žaidimyno ir tolimosios pašto dėžutės, kad atsinaujintų duomenys.
- El. laiško ištrynimasis iš žaidimyno ir iš tolimosios pašto dėžutės.
 Pasirinkite **Funkcijos** → *Ištrinti* → *Prietaiso ir serverio*.
 **Pastaba:** jei ryšys su pašto dėžute neįjungtas, pirma bus trunami jūsų žaidimyne esantys el. laiškai. Kitą kartą įjungus ryšį su tolیمaja pašto dėžute, bus automatiškai ištrinti joje esantys el. laiškai. Jei naudojate POP3 protokolą, trynimui pažymėti

pranešimai bus pašalinti tik tada, kai išjungsite ryšį su tolimąja pašto dėžute.


Ištrintų el. laiškų atkūrimas išjungto ryšio režimu

Norėdami atšaukti el. laiškų trynimą iš žaidimyno ir serverio, pažymėkite el. laiškus, kurie buvo pažymėti kaip trintini kito ryšio metu (☒), ir pasirinkite **Funkcijos** → *Atkurti ištrintus*.

Siunčiamieji

„Siunčiamieji“ – tai laikina el. laiškų ir pranešimų, kurie turi būti išsiųsti, talpykla.



 **Pavyzdys:** el. laiškai ar pranešimai patenka į katalogą „Siunčiamieji“, pavyzdžiui, kai žaidimynas yra už tinklo ryšio zonos. Taip pat galite nustatyti, kad el. laiškai būtų siunčiami, kai kitą kartą įjungsite ryšį su savo tolimąja pašto dėžute.

El. laiškų ir pranešimų buklė kataloge „Siunčiamieji“

- *Siunčia* – įjungtas ryšys ir žaidimynas siunčia el. laišką ar pranešimą.
- *Laukia / Laukia eilės* – pavyzdžiui, jei kataloge „Siunčiamieji“ yra dviejų panašių rūšių el. laiškai ar pranešimai, vienos rūšies el. laiškai ar pranešimai laukia, kol bus išsiųsti kitos.
- *Siųsti pakartotinai* (koku nors laiku) – išsiųsti nepavyko. Žaidimynas bandys vėl išsiųsti el. laišką ar pranešimą po nustatytos pertraukos. Paspauskite

Siųsti, jei norite vėl siųsti el. laišką ar pranešimą be pertraukos.

- *Atidėtas* – kataloge „Siunčiamieji“ esančius dokumentus galite „užlaikyti“. Pažymėkite siunčiamą el. laišką ar pranešimą ir pasirinkite **Funkcijos** → *Atidėti siuntimą*.
- *Nepavyko* – el. laiško ar pranešimo nepavyko išsiųsti maksimaliu bandymų skaičiumi. Išsiųsti nepavyko. Jei bandėte siųsti tekstinį pranešimą, atidarykite pranešimą ir patikrinkite, ar nustatėte teisingas siuntimo parametrų reikšmes.

SIM kortelėje esančių pranešimų peržiūra

Prieš žiūrėdami SIM pranešimus, turite nukopijuoti juos į žaidimyno katalogą.

- 1 Pagrindiniame programos „Pranešimai“ vaizde pasirinkite **Funkcijos** → *SIM pranešimai*.
- 2 Norėdami pažymėti pranešimus, pasirinkite **Funkcijos** → *Žymėti, nežymėti* → *Žymėti* arba *Žymėti visus*.
- 3 Pasirinkite **Funkcijos** → *Kopijuoti*. Atidaromas katalogų sąrašas.
- 4 Pasirinkite katalogą ir paspauskite **Gerai**. Atidarę katalogą, galite peržiūrėti pranešimus.

Transliacija (tinklo paslauga)






➡ Pagrindiniame programos „Pranešimai“ vaizde pasirinkite **Funkcijos**→ *Transliacija*.

Programos „Transliacija“ funkcijos: *Atidaryti, Užsakyti / Nebeužsakyti, Aktuali tema / Neaktuali tema, Tema, Parametrai, Paaiškinimas ir Uždaryti programą*.

Iš paslaugų teikėjo galite gauti pranešimus įvairiomis temomis, pvz., apie orą arba eismo sąlygas.

Dėl galimų temų ir atitinkamų temų numerių kreipkitės į paslaugų teikėją. Pagrindiniame vaizde galite matyti:

- temos būklę:  – nauji, užsakyti pranešimai;  – nauji, neužsakyti pranešimai.
- temos numerį, temos pavadinimą ir, ar buvo pažymėta () , kad norite gauti naujus pranešimus šia tema. Telefonas praneš, kai gausite naujus pranešimus pažymėta tema.

➡ **Pastaba:** paketinių duomenų (GPRS) ryšys gali trikdyti transliacinių pranešimų priėmimą. Dėl teisingų GPRS parametrų kreipkitės į savo tinklo operatorių. Daugiau apie GPRS parametrus skaitykite skyrelyje „Paketiniai duomenys (Bendrasis packetinis radijo ryšys, GPRS)“, 45 psl.

Paslaugų komandų redaktorius




➡ Pagrindiniame programos „Pranešimai“ vaizde pasirinkite **Funkcijos**→ *Paslaugų komandos*.

Galite siųsti savo paslaugų teikėjui reikalavimus teikti tinklo paslaugas (dar vadinamus USSD komandomis). Tokie reikalavimai gali būti, pavyzdžiui, tinklo paslaugų įjungimo komandos.

Norėdami gauti daugiau informacijos, kreipkitės į savo paslaugų teikėją. Jei norite siųsti reikalavimą:

- kai įjungtas laukimo režimas arba kai kalbate telefonu, surinkite komandos numerį(-ius) ir paspauskite **Siųsti** arba
- jei reikia įvesti ir raides, ir skaičius, pasirinkite **Pranešimai**→ **Funkcijos**→ *Paslaugų komandos*.

Pranešimų parametrai

Pranešimų parametrai suskirstyti į grupes pagal pranešimų rūšis. Pažymėkite tuos parametrus, kuriuos norite nustatyti, ir paspauskite .

Tekstinių pranešimų parametrai

Tekstinių pranešimų centro parametrų redagavimo funkcijos: *Naujas pr. centras*, *Redaguoti*, *Ištrinti*, *Paiškinimas* ir *Parametrai*.

Jei norite atidaryti šių parametrų sąrašą, pasirinkite **Pranešimai** ir **Funkcijos** → *Parametrai* → *Trumpas pranešimas*:

- *Pranešimų centrai* – išvardijami visi nustatyti tekstinių pranešimų centrai. Žr. „Naujo tekstinių pranešimų centro nustatymas“, 92 psl.
- *Naud. pran. centras* (naudojamas pranešimų centras) – nustato, kuris pranešimų centras naudojamas tekstiniams pranešimams, taip pat ir tokiems specialiesiems pranešimams, kaip grafiniai pranešimai, siųsti.
- *Gavimo ataskaita* (pristatymo ataskaita) – jei pasirenkate šios tinklo paslaugos reikšmę *Taip*, išsiųsto pranešimo būklė (*Siunčiamas*, *Nepavyko*, *Nusiųstas*) rodoma žurnale. Jei pasirenkate reikšmę *Ne*, žurnale rodoma tik būklė *Išsiųstas*. Žr. 22 psl.
- *Pranešimo galiojimas* – jei su pranešimo gavėju ryšio užmezgti nepavyksta per nustatytą pranešimo galiojimo laikotarpį, pranešimas pašalinamas iš tekstinių pranešimų centro. Norint naudotis šia funkcija, reikia patikrinti, ar tinklas ją vykdo. *Ilgiausiai* – yra didžiausia tinklo leidžiama pranešimo galiojimo trukmė.
- *Siunč. pran. formatas* – galimos reikšmės: *Tekstas*, *Faksograma*, *Praneš. į gaviklį* ir *El. laiškas*. Norėdami gauti





daugiau informacijos, kreipkitės į savo tinklo operatorių.



Pastaba: nustatyti kitokią šio parametro reikšmę galite tik tuomet, kai tikrai žinote, jog jūsų pranešimų centras gali konvertuoti tekstinius pranešimus į šiuos kitus formatus.

- *Pageidaujamas ryšys* – tekstinius pranešimus galite siųsti įprastu GSM ryšiu arba GPRS ryšiu, jei tinklas teikia tokias paslaugas. Žr. „Pakietiniai duomenys (Bendrasis pakietinis radijo ryšys, GPRS)“, 45 psl.
- *Ats. per tą patį cntr.* (tinklo paslauga) – jei pasirenkate šios funkcijos reikšmę *Taip*, jūsų pranešimo gavėjas gali siųsti atsakomąjį pranešimą per jūsų tekstinių pranešimų centrą.


Naujo tekstinių pranešimų centro nustatymas

- 1 Atidarykite *Pranešimų centrai* ir pasirinkite **Funkcijos** → *Naujas pr. centras*.
- 2 Paspauskite , parašykite pranešimų centro numerį ir paspauskite **Gerai**.
- 3 Paspauskite  ir , tada įrašykite tekstinių pranešimų centro numerį (**Būtina nustatyti**). Paspauskite **Gerai**. Norint siųsti tekstinius ir grafinius pranešimus, reikia žinoti pranešimų centro numerį. Ši numerį jums turi pranešti paslaugos teikėjas.
- Kad nauji parametrai būtų pradėti taikyti, grįžkite į parametrų vaizdą. Pažymėkite *Naud. pran. centras*, paspauskite  ir pasirinkite naują pranešimų centrą.


Daugiaformačių pranešimų parametrai


Jei norite atidaryti šių parametų sąrašą, pasirinkite **Pranešimai ir Funkcijos** → *Parametrai* → *Daugiaform. pranešimas*:

- *Pageidaujamas ryšys (Būtina nustatyti)* — pasirinkite, kuris kreipties taškas bus naudojamas pageidaujamam ryšiui su daugiaformačių pranešimų centru įjungti. Žr. „Daugiaformačiams pranešimams reikalingi parametrai“, 79 psl.

 **Pastaba:** jei daugiaformačių pranešimų parametrus gaunate specialiuoju pranešimu ir juos išsaugote, šie parametrai automatiškai naudojami jungiant pageidaujamą ryšį. Žr. „Specialiųjų („smart“) pranešimų priėmimas“, 84 psl.


- *Antrinis ryšys* — pasirinkite, kuris kreipties taškas bus naudojamas antriniam ryšiui su daugiaformačių pranešimų centru įjungti.

 **Pastaba:** su abiem parametrais (*Pageidaujamas ryšys* ir *Antrinis ryšys*) turi būti susietas tas pats daugiaformačių pranešimų centro *Pradinis tinklalapis*. Skiriasi tik duomenų ryšys.

 **Pavyzdys:** jeigu jūsų pageidaujamas ryšys yra paketinis duomenų ryšys, kaip antrinį ryšį galite naudoti didelės spartos arba paprastą duomenų ryšį. Taip galite siųsti ir priimti daugiaformačius pranešimus netgi tada, kai esate tinkle, kuriame paketinis duomenų ryšys neveikia. Dėl išsamesnės informacijos kreipkitės į tinklo operatorių arba

paslaugų teikėją. Taip pat žr. „Bendra informacija apie duomenų ryšį ir kreipties taškus“, 44 psl.

- *MMS priėmimas* — pasirinkite:
Tik namų tinkle — jei norite priimti daugiaformačius pranešimus tik tada, kai esate savo paslaugų teikėjo tinkle. Kai esate už savo tinklo ribų, daugiaformačių pranešimų negalite priimti.
Nuolat įjungtas — jei norite visuomet priimti daugiaformačius pranešimus.
Išjungtas — jei visiškai nenorite gauti daugiaformačių pranešimų ar reklamos.

 **Svarbu žinoti:**

- Kai esate už savo tinklo ribų, daugiaformačių pranešimų siuntimas ir priėmimas gali kainuoti daugiau.
- Jei pasirinkote *Tik namų tinkle* arba *Nuolat įjungtas*, žaidimynas gali įjungti įprastą duomenų arba GPRS ryšį be jūsų žinios.
- *Gavus pranešimą* — pasirinkite:
Priimti nedelsiant — jei norite, kad žaidimynas nedelsdamas priimtų daugiaformačius pranešimus. Jei yra atidėtų pranešimų, jie taip pat bus priimti.
Priimti vėliau — jei norite, kad daugiaformačių pranešimų centras išsaugotų pranešimą kitam kartui. Jei norite priimti pranešimą vėliau, nustatykite parametro *Gavus pranešimą* reikšmę *Priimti nedelsiant*.

Atmesti praneš. — jei norite atmesti daugiaformačius pranešimus. Daugiaformačių pranešimų centras ištrins pranešimus.

- *Priimti anon. praneš.* — pasirinkite *Ne*, jei norite atmesti pranešimus iš anoniminių siuntėjų.
- *Reklaminiai praneš.* — galite pasirinkti, ar norite priimti reklamą daugiaformačių pranešimų pavidalu.
- *Ataskaitos* — nustatykite *Taip*, jei norite, kad „Žurnale“ būtų rodoma siunčiamo pranešimo būklė (*Siunčiamas, Nepavyko, Nusiųstas*). Žr. 22 psl.



Pastaba: daugiaformačio pranešimo, išsiųsto el. pašto adresu, siuntimo ataskaitos galite negauti.

- *Atsisak. siųsti atask.* — pasirinkite *Taip*, jei nenorite, kad jūsų žaidimynas siųstų daugiaformačių pranešimų gavimo ataskaitas.
- *Pranešimo galiojimas* — jei su pranešimo gavėju ryšio užmegztį nepavyksta per nustatytą pranešimo galiojimo laikotarpį, pranešimas pašalinamas iš daugiaformačių pranešimų centro. Norint naudotis šia funkcija, reikia patikrinti, ar tinklas ją vykdo. *Ilgiausiai* — yra didžiausia tinklo leidžiama pranešimo galiojimo trukmė.
- *Atvaizdo dydis* — nustatykite daugiaformačiame pranešime naudojamo atvaizdo dydį. Galimos reikšmės: *Mažas* (maks. 160 x 120 taškelių) ir *Didelis* (maks. 640 x 480 taškelių).
- *Garso šaltinis* — pasirinkite *Garsiakalbis* arba *Ragelis*, priklausomai nuo to, per kur norite klausyti atkuriamų garso įrašų iš daugiaformačių pranešimų: per

garsiakalbį ar per ausinę. Norėdami sužinoti daugiau informacijos, skaitykite skyrelį „Garsiakalbis“, 14 psl.

El. pašto parametrai

Pasirinkite **Pranešimai** ir **Funkcijos**→ *Parametrai*→ *El. paštas*.

Norėdami pasirinkti naudojamą pašto dėžutę, atidarykite *Naudojama p. dėžutė*.

El. pašto parametrai

redagavimo funkcijos: *Redag. funkcijos, Nauja pašto dėžutė, Ištrinti, Paaiškinimas ir Uždaryti programą*.

Pašto dėžučių parametrai

Norėdami atidaryti nustatytų pašto dėžučių sąrašą, pasirinkite *Pašto dėžutės*. Jei pašto dėžučių nenustatėte, pamatysite prašymą tai padaryti. Parodomas šių parametru sąrašas:

- *P. dėž. pavadinimas* — parašykite kokį nors pašto dėžutės pavadinimą.
- *Naud. kreipt. taškas (Būtina nustatyti)* — interneto kreipties taškas (IAP), naudojamas ryšiui su pašto dėžute įjungti. Pasirinkite kreipties tašką iš pateikto sąrašo. Išsamiau apie interneto kreipties taško nustatymą skaitykite skyrelyje „Ryšio parametrai“, 44 psl.
- *Mano el. pašto adr. (Būtina nustatyti)* — parašykite el. pašto adresą, kurį jums pranešė paslaugų teikėjas. Adrese būtinai turi būti ženklas **@**. Atsakymai į jūsų pranešimus bus siunčiami šiuo adresu.

- *Siunčiamo pašto serv.:* (**Būtina nustatyti**) — parašykite jūsų el. paštą siunčiančio kompiuterio IP adresą arba pavadinimą.
- *Siųsti pranešimą* — nustatykite, kaip bus siunčiamas el. paštas iš jūsų žaidimyno. *Nedelsiant* — ryšys su pašto dėžute įjungiamas, kai pasirenkate *Siųsti. Kito ryšio metu* — el. paštas išsiunčiamas, kai kitą kartą įjungiate ryšį su savo tolیمają pašto dėžute.
- *Siųsti kopiją sau* — pasirinkite *Taip*, jei norite išsaugoti el. laiško kopiją savo tolیمojoje pašto dėžutėje ir nusiųsti adresu, nurodytu meniu *Mano el. pašto adr.*
- *Pridėti parašą* — pasirinkite *Taip*, jei prie savo el. laiškų norite pridėti parašą bei pradėti rašyti ar redaguoti savo parašo tekstą.
- *Vartotojo vardas:* — parašykite savo vartotojo vardą, kurį jums pranešė paslaugos teikėjas.
- *Slaptažodis:* — parašykite savo slaptažodį. Jei paliekatė šį laukelį tuščią, slaptažodį turėsite įvesti, kai bandysite įjungti ryšį su savo tolیمają pašto dėžute.
- *Priimamo pašto serv.:* (**Būtina nustatyti**) — parašykite jūsų el. paštą priimančio kompiuterio IP adresą arba pavadinimą.
- *Pašto dėžutės rūšis:* — čia reikia nurodyti el. pašto protokolą, kurį rekomenduoją naudoti jūsų tolimosios pašto dėžutės teikėjas. Galimos reikšmės: *POP3* ir *IMAP4*.



Pastaba: šį parametą galite nustatyti tik vieną kartą ir nebegalite jo pakeisti, jei išsaugojote arba uždarėte pašto dėžutės parametrus.

- *Saugumas* — pasirinkus šį parametą apsaugomas ryšys su tolیمają pašto dėžute naudojant POP3, IMAP4 ir SMTP protokolus.
- *APOP saugus įjung.* — naudojamas su POP3 protokolu į tolیمą el. pašto serverį siunčiamiems slaptažodžiams šifruoti. Nerodomas, jei nustatydami parametą *Pašto dėžutės rūšis:* pasirenkate IMAP4.
- *Priimti priedą* (ši funkcija nerodoma, jei nustatytas el. pašto protokolas POP3) — el. laiškams su priedais arba be priedų priimti.
- *Priimti antraštes* — galite apriboti į savo žaidimyną priimamų el. laiškų antraščių skaičių. Galimos reikšmės: *Visas* ir *Nustat. vartotojo* (tik su IMAP4 protokolu).

Paslaugos pranešimų parametrai

Kai pasirenkate **Pranešimai** ir **Funkcijos** → *Parametrai* → *Paslaugos pranešimas*, atidaromas šių parametų sąrašas:

- *Paslaugų pranešimai* — galite pasirinkti, ar norite priimti paslaugų pranešimus.
- *Reikalinga atpažintis* — pasirinkite, jei norite gauti paslaugų pranešimus tik iš atpažįstamų šaltinių.

Transliacinių pranešimų parametrai

Pasiteiraukite savo paslaugų teikėjo, ar tinkle siunčiami transliaciniai pranešimai, kokios jų temos ir temų numeriai. Norėdami pakeisti parametrus, pasirinkite **Pranešimai** → **Funkcijos** → *Parametrai* → *Transliacija*:

- *Priėmimas* — *Ijungtas* arba *Išjungtas*.
- *Kalba* — *Visomis* — galite gauti transliacinius pranešimus visomis įmanomomis kalbomis.
Pasirinktomis — galite pasirinkti gaunamų transliacinių pranešimų kalbas. Jei sąrašė nėra norimos kalbos, pasirinkite *Kitomis*.
- *Temų pasirinkimas* — jei gaunate pranešimą, kurio tema neatitinka nė vienos iš esamų temų, pasirinkdami *Temų pasirinkimas* → *Ijungtas*, galite automatiškai išsaugoti temos numerį. Temos numeris išsaugomas temų sąrašė ir rodomas be pavadinimo. Pasirinkite *Išjungtas*, jei nenorite, kad naujų temų numeriai būtų išsaugomi automatiškai.

Katalogo „Kiti“ parametrai

Jei norite atidaryti šių parametų sąrašą, pasirinkite

Pranešimai ir Funkcijos → *Parametrai* → *Kiti*:

- *Išsaug. išsiųstus pr.* — pasirinkite, jei norite išsaugoti kiekvieno išsiųsto tekstinio pranešimo, daugiaformačio pranešimo ar el. laiško kopiją kataloge „Išsiųsti“.
- *Išsaug. pran. skaičius* — nurodykite, kiek vienu metu kataloge „Išsiųsti“ galima saugoti išsiųstų pranešimų. Iš anksto nustatytas maksimalus 20 pranešimų skaičius. Kai šis skaičius pasiekiamas, ištrinamas seniausias pranešimas.



10. Aplinka

↩ Pasirinkite **Meniu**→ **Aplinka**.

Programoje „Aplinka“ galite susieti ir pritaikyti tonus įvairiems įvykiams, situacijoms ir skambintojų grupėms. Žaidimyne yra šešios standartinės aplinkos: *Įprastinė*, *Begarsė*, *Susirinkimo*, *Gatvės*, *Pranešimų gaviklio* ir *Beryšė*. Šias aplinkas galite sukonfigūruoti ir pritaikyti savo reikmėms.

Pasirinktą aplinką galite matyti ekrano viršuje, žaidimynui veikiant laukimo režimu. Kai naudojama aplinka „Įprastinė“, rodoma tik data.


Skambėjimo toonai gali būti pirminiai, sukurti „Kompozitoriuje“, gauti su pranešimu, „Bluetooth“ ryšiu, arba per jungtį iš kompiuterio ir išsaugoti jūsų žaidimyne.

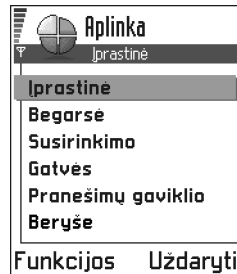
Aplinkos keitimas

- 1 Pasirinkite **Meniu**→ **Aplinka**. Atidaromas aplinkų sąrašas.
- 2 Aplinkų sąrašą pažymėkite norimą aplinką ir pasirinkite **Funkcijos**→ **Įjungti**.



Greitas įjungimo


būdas: norėdami pakeisti aplinką, paspauskite , kai žaidimynas veikia laukimo režimu. Suraskite aplinką, kurią norite įjungti, ir paspauskite **Gerai**.





Aplinkų konfigūravimas



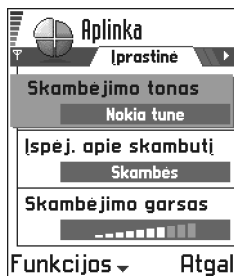
Pastaba: Informacija apie aplinką „Beryšė“ pateikta skyrelyje 'Aplinka „Beryšė“', 98 psl.

- 1 Norėdami sukonfigūruoti aplinką, aplinkų sąrašą suraskite norimą aplinką ir pasirinkite **Funkcijos**→ **Konfigūruoti**. Atidaromas aplinkos parametrų sąrašas.
- 2 Pažymėkite parametą, kurio reikšmę norite pakeisti ir atidarykite galimų reikšmių sąrašą paspausdami .

- *Skambėjimo tonas* — iš sąrašo išrinkite skambėjimo toną balso skambučiams. Kai peržiūrite sąrašą ir trumpai sustojate prie kiekvieno tono, galite paklausti jo prieš nusprenddami, kurį pasirinkti. Išjunkite garsą paspausdami bet kurį klavišą. Jei naudojate atminties kortelę, prie joje išsaugotų tonų pavadinimų rodoma piktograma . Skambėjimo tonai naudoja bendrąją atmintį. Žr. „Bendroji atmintis“, 16 psl.


 **Pastaba:** skambėjimo tonus galite keisti dviejose programose: „Aplinka“ arba „Adresų knyga“. Žr. „Skambėjimo tono susiejimas su adreso kortele ar grupe“, 60 psl.

- *Išėj. apie skambutį* — kai pasirenkate *Garsėjantis*, telefonas skamba vis garsiau nuo pirmo iki nustatyto garso lygio.
- *Skambėjimo garsas* — galite nustatyti skambėjimo ir pranešimų tonų garso stiprumą.
- *Pranešimo tonas* — galite nustatyti pranešimo toną.
- *Vibracija* — galite nustatyti, kad žaidimynas vibruotų, pranešdamas apie skambutį arba gautą pranešimą.
- *Klaviatūros tonai* — galite nustatyti klaviatūros tonų garso stiprumą.




- *Išėjamieji tonai* — išėjamasis tonas skamba žaidimyne, pavyzdžiui, kai išsikrauna baterija.
- *Skambėj. pagal grup.* — galite nustatyti žaidimyną, kad skambėtų tik tuo atveju, jei skambutis priimamas iš pasirinktos adresų grupės telefono. Jei jums skambins kas nors nepriklausantis pasirinktai grupei, žaidimynas neskambės. Galimos reikšmės: *Skambės visi* / (adresų grupių sąrašas, jeigu jį sukūrėte). Žr. „Adresatų grupių kūrimas“, 61 psl.
- *Aplinkos pavadinimas* — galite pervardyti aplinką. Aplinkų „Įprastinė“ ir „Beryšė“ pervardyti negalima.


Aplinka „Beryšė“


 **Pastaba:** žaidimynas turi būti įjungtas, jei norite naudoti šią funkciją. Neįjunkite mobiliojo prietaiso, kai juo, „Bluetooth“ ir radijo funkcijomis naudotis draudžiama, arba kai žaidimynas gali sukelti trikdžius arba pavojų.


Įjungę aplinką „Beryšė“, galite naudoti žaidimyną neįjungdami jo prie belaidžio GSM tinklo, pavyzdžiui, kai norite žaisti, klausytis muzikos ar radijo.


 **Perspėjimas:** aplinkoje „Beryšė“ visiškai negalite skambinti, taip pat ir pagalbos telefono numeriais, ir naudoti kitų funkcijų, kurioms reikalingas ryšys su tinklu.

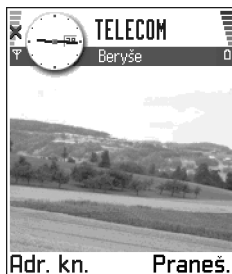
- 1 Pasirinkite **Menu**→ **Aplinka**. Aplinkų sąrašė pažymėkite aplinką *Beryšė* ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Ijungti*.

- 2 Paspauskite **Taip**. Žaidimynas įsijungia iš naujo ir ryšys su GSM tinklu išjungiamas. Tai rodo simbolis  signalo stiprumo juostelėje. Prietaisas nepriima ir nesiunčia GSM signalą.

 **Patarimas!** Norėdami pamatyti galimų aplinkų sąrašą, spustelėkite žaidimyno įjungimo klavišą. Tada pažymėkite *Beryšė* ir pasirinkite *Gerei*.


 **Pastaba:** jeigu įjungiant aplinką „Beryšė“ buvo išjungta „Bluetooth“ funkcija, ją reikės įjungti rankiniu būdu. Žr. „„Bluetooth“ parametrai“, 125 psl.

 **Pastaba:** tose vietose, kuriose naudotis mobiliaisiais telefonais draudžiama, taip pat gali būti draudžiama naudotis „Bluetooth“ ir radijo funkcijomis. Todėl, prieš naudodamiesi „Bluetooth“ ir radijo funkcijomis, pasidomėkite ar atitinkamos tarnybos leidžia jomis naudotis.



- 3 Paspauskite **Taip**. Žaidimynas įsijungia iš naujo ir įjungia ryšį su belaidžiu GSM tinklu (jei pakankamai stiprus signalas).

Aplinkos „Beryšė“ konfigūravimas

- 1 Aplinkų sąrašė pažymėkite *Beryšė* ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Konfigūruoti*. Atidaromas aplinkos parametrų sąrašas.
- 2 Pažymėkite parametą, kurio reikšmę norite pakeisti, ir atidarykite galimų reikšmių sąrašą paspausdami  :
 - *Skambėjimo garsas* – galite nustatyti „Bluetooth“ ryšių gautų pranešimų tono garso stiprumą.
 - *Pranešimo tonas* – galite nustatyti „Bluetooth“ ryšių gauto pranešimo toną.
 - *Vibracija* – galite nustatyti, kad žaidimynas vibruotų, pranešdamas apie gautą „Bluetooth“ pranešimą.
 - *Klaviatūros tonai* – galite nustatyti klaviatūros tonų garso stiprumą.
 - *Įspėjamieji tonai* – įspėjamasis tonas skamba žaidimyne, pavyzdžiui, kai išsikrauna baterija.
 - *Aplinkos pavadinimas* – aplinkos „Beryšė“ pervardyti negalima.

Aplinkos „Beryšė“ išjungimas

- 1 Pasirinkite **Menu**→ **Aplinka**.
- 2 Aplinkų sąrašė pažymėkite kitą aplinką (ne *Beryšė*) ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Ijungti*.



11. „Kalendorius“



Pastaba: žaidimynas turi būti įjungtas, jei norite naudoti šią funkciją. Neįjunkite mobilaus prietaiso, kai juo naudotės draudžiama, arba kai žaidimynas gali sukelti trikdžius arba pavojų.

↩ Pasirinkite **Meniu** → **Kalendorius**.

Kalendorių galite naudoti savo priėmimams, susitikimams, gimtadieniams, sukaktims ir kitiems įvykiams pasižymėti. Taip pat galite nustatyti, kad „Kalendorius“ praneštų apie artėjantį įvykį garsiniu signalu.

„Kalendorius“ naudoja bendrąją atmintį. Žr. „Bendroji atmintis“, 16 psl.

„Kalendoriaus“ įrašų kūrimas

- 1 Pasirinkite **Funkcijos** → *Naujas įrašas* ir:
 - *Susitikimas* — galite nustatyti, kad kalendorius primintų, kada įvyks susitikimas.
 - *Pastaba* — galite pasižymėti konkrečiai dienai skirtą bendro pobūdžio užrašą.
 - *Sukaktis* — galite nustatyti, kad kalendorius primintų apie gimtadienius ir kitas ypatingas dienas. Sukakčių įrašai kartojami kiekvienais metais.

- 2 Užpildykite laukelius (žr. skyrių „Kalendoriaus įrašų laukeliai“, 101 psl.). Nuo laukelio prie laukelio galite pereiti, naudodami valdymo klavišą. Norėdami perjungti didžiąsias raides į mažąsias arba atvirkščiai, paspauskite .
- 3 Norėdami išsaugoti įrašą, paspauskite **Atlikta**.


Susitikimas	
Tema	Dantų gydytojas
Vieta	
Pradžios laikas	08:00
Funkcijos ▼	Atlikta


Kalendoriaus įrašų redagavimas

Kalendoriaus įrašo redagavimo funkcijos: *Ištrinti*, *Siųsti*, *Paiškinimas* ir *Uždaryti programą*.




- 1 Dienos vaizde pažymėkite įrašą ir atidarykite jį paspausdami .
- 2 Įrašykite norimą informaciją laukeliuose ir paspauskite **Atlikta**.
 - Jei redaguojate pasikartojantį įrašą, pasirinkite, kokiems įrašams turi būti taikomi pakeitimai: *Visose dienose* — pakeičiami visi pasikartojantys įrašai / *Tik šioje dienoje* — pakeičiamas tik pasirinktos dienos įrašas.


Kalendoriaus įrašų trynimas

- Dienos vaizde pažymėkite įrašą, kurį norite ištrinti, ir pasirinkite **Funkcijos** → *Ištrinti* arba paspauskite . Paspauskite **Taip** šiam veiksmui patvirtinti.
- Jei trinate pasikartojantį įrašą, pasirinkite, kuriems įrašams turi būti taikomi pakeitimai: *Visose dienose* – ištrinami visi pasikartojantys įrašai / *Tik šioje dienoje* – ištrinamas tik pasirinktos dienos įrašas.




 **Pavyzdys:** atšauktas savaitinis užsiėmimas. Buvote nustatę, kad kalendorius primintų apie šį įvykį kiekvieną savaitę. Pasirinkite *Tik šioje dienoje* – kalendorius vėl primins apie šį įvykį kitą savaitę.

Kalendoriaus įrašų laukeliai


- *Tema / Proga* – aprašykite įvykį.
- *Vieta* – susitikimo vieta (nurodyti nebūtina).
- *Pradžios laikas, Pabaigos laikas, Pradžios data ir Pabaigos data*.
- *Signalas* – paspauskite , kad įjungtumėte laukelius *Signalu laikas* ir *Signalu data*.
- *Kartojimas* – jei norite nustatyti, kad įrašas kartotųsi, paspauskite . Dienos vaizde simbolis  rodo, kad įrašas kartojamas.

 **Pavyzdys:** kartojimo funkcija naudinga, kai periodiškai kartojasi koks nors įvykis, toks kaip savaitinis užsiėmimas, mėnesinis susitikimas ar kasdieninis darbas, apie kurį norite prisiminti.

- *Kartoti iki* – galite nustatyti kartojamo įrašo galiojimo pabaigos datą.
- *Sinchronizavimas* – jei pasirenkate *Privatus*, po sinchronizacijos kalendoriaus įrašą galėsite matyti tik jūs. Visi kiti, kas gali žiūrėti kalendorių, šio įrašo nematys. Tai yra naudinga, pavyzdžiui, kai norite sinchronizuoti savo kalendorių su kalendoriumi, kuris yra suderinamame kompiuteryje darbe. Jei pasirenkate *Viešas*, kalendoriaus įrašą mato visi, kas gali žiūrėti jūsų kalendorių. Jei pasirenkate *Nėra*, sinchronizuojant kalendorių įrašas nebus kopijuojamas į kompiuterį.



 **Greitas būdas:** jei norite sukurti naują kalendoriaus įrašą, paspauskite bet kurį klavišą (nuo  iki ), kai rodomas bet kuris kalendoriaus vaizdas. Atidaromas įrašas „Susitikimas“, ir jūsų įvedamas tekstas patalpinamas laukelyje *Tema*.

Kalendoriaus vaizdai

 Funkcijos, kuriomis galima naudotis atidarius įvairius kalendoriaus vaizdus: *Atidaryti, Naujas įrašas, Savaitės vaizdas / Mėnesio vaizdas, Ištrinti, Rodyti datą, Siųsti, Parametrai, Paaikškinimas* ir *Uždaryti programą*.

Mėnesio vaizdas

Sinchronizavimo piktogramos mėnesio vaizde:

-  – *Privatus*,
-  – *Viešas*,



- Nėra,
- yra daugiau kaip vienas dienos įrašas.

Mėnesio vaizde viena eilutė atitinka vieną savaitę. Šiandieninė data pabraukta. Datos, kuriose yra kalendoriaus įrašų, pažymėtos mažų trikampių dešiniajame apatiniame kampe. Aplink pasirinktą datą apibrėžiamas rėmelis.

- Norėdami atidaryti dienos vaizdą, pažymėkite norimą datą ir paspauskite .
- Jei norite atidaryti kokią nors dieną, pasirinkite **Funkcijos** → *Rodyti datą*. Įrašykite datą ir paspauskite **Gerai**.

Patarimas! Paspaudus mėnesio, savaitės ar dienos vaizde, bus automatiškai paryškinta šiandieninė data.

Kalendoriaus įrašo piktogramos dienos ir savaitės vaizduose:

- *Susitikimas*,
- *Pastaba*,
- *Sukaktis*.

Gegužė						
2002.05.15						
	Pr	An	Tr	Kt	Pn	Št
18	29	30	1	2	3	4
19	6	7	8	9	10	11
20	13	14	15	16	17	18
21	20	21	22	23	24	25
22	27	28	29	30	31	1
23	3	4	5	6	7	8
Funkcijos			Atgal			

Savaitės vaizdas

Savaitės vaizde pasirinktos savaitės įrašai rodomi septynių dienų langeliuose. Šiandieninė savaitės diena pabraukta. Užrašai ir sukaktys rodomos iki 8 val. Susitikimus žymi spalvoti brūkšneliai nuo pradžios iki pabaigos laiko.

- Jei norite peržiūrėti ar redaguoti įrašą, pažymėkite tą langelį, kuriame yra įrašas, ir paspauskite , kad atidarytumėte dienos vaizdą. Tada suraskite ir atidarykite įrašą paspausdami .

20 savaitė						
2002.05.15						
	Pr	An	Tr	Kt	Pn	Št
8:00						
9:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						
14:00						
Funkcijos			Atgal			

Dienos vaizdas

Dienos vaizde galite matyti pasirinktos dienos kalendoriaus įrašus. Įrašai grupuojami pagal jų pradžios laiką. Užrašai ir sukaktys rodomos iki 8 val.

- Jei norite redaguoti kurį nors įrašą, pažymėkite jį ir paspauskite .
- Jei norite pereiti į sekančią dieną, paspauskite . Jei norite pereiti į ankstesnę dieną, paspauskite .



Treciadienis	
2002.05.15	
Užsakyti biliet...	
8:00	
9:00	
10:00	
11:00	
12:00	Priešpiečiai
13:00	
14:00	
Funkcijos	
Uždaryti	

Kalendoriaus vaizdų parametrai

Pasirinkite **Funkcijos**→ *Parametrai* ir:

- *Pagrindinis vaizdas* — galite pasirinkti vaizdą, kuris bus rodomas atidarant „Kalendorių“.
- *Pirma savaitės diena* — galite nustatyti savaitės dieną, nuo kurios prasideda savaitė.
- *Savaitės vaizdo pav.* — galite pakeisti savaitės vaizdo pavadinimą į savaitės numerį ar savaitės dieną.

Kalendoriaus signalo nustatymas

- 1 Sukurkite naują susitikimo ar sukakties įrašą arba atidarykite anksčiau sukurtą įrašą.
- 2 Pažymėkite *Signalas* ir paspauskite , kad atidarytumėte laukelius *Signalo laikas* ir *Signalo data*.
- 3 Nustatykite signalo laiką ir datą.
- 4 Paspauskite **Atlikta**. Dienos vaizde šalia įrašo rodomas signalo simbolis .

Kalendoriaus signalo išjungimas

- Signalas skamba vieną minutę. Jei norite išjungti skambantį kalendoriaus signalą, paspauskite **Išjungti**. Jei paspausite kokią nors kitą klavišą, signalas bus išjungtas tik laikinai.


Kalendoriaus įrašų siuntimas

- Dienos vaizde pažymėkite įrašą, kurį norite siųsti, ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Siųsti*. Tada pasirinkite metodą: *Trumpu pranešimu*, *El. paštu* (tik nustačius teisingus el. pašto parametrus) arba *Bluetooth būdu*. Išsamesnės informacijos ieškokite skyrelyje „Pranešimai“ ir „Duomenų siuntimas „Bluetooth“ ryšiu“, 126 psl.

Duomenų importas

Kalendoriaus įrašus, adresatų informaciją ir darbų aprašus iš įvairių telefonų „Nokia“ galite įkelti į savo žaidimyną naudodami duomenų importo programą „Data Import“, esančią programų grupėje „PC Suite for Nokia N-Gage“. Kaip naudotis programa, aprašyta interaktyviajame „PC Suite“ žinyne.

12. Kiti ir Pramogos

 **Pastaba:** žaidimynas turi būti įjungtas, jei norite naudoti funkcijas, pateiktas kataloguose **Kiti** ir **Pramogos**. Neįjunkite mobilaus prietaiso, kai juo naudotės draudžiama, arba kai žaidimynas gali sukelti trikdžius arba pavojų.

Svarbūs




↔ Pasirinkite **Meniu** → **Kiti** → **Svarbūs**.

Kataloge „Svarbūs“ galite patalpinti nuorodas, kurias pasirinkus, atidaromi svarbūs atvaizdai, vaizdo įrašai, užrašai, garso įrašai, naršyklės žymos ir išsaugoti tinklalapiai.



Funkcijos, kurias galima naudoti pagrindiniame programos „Svarbūs“ vaizde: *Atidaryti*, *Red. nuorodos pav.*, *Nuorod. piktograma*, *Ištrinti nuorodą*, *Perkelti*, *Sąrašas / Tinklelis*, *Paaiškinimas ir Uždaryti programą*.


Pirminės nuorodos:

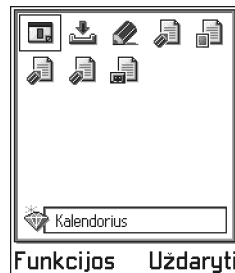
-  – atidaro redaktorių „Užrašai“,
-  – atidaro „Kalendorių“ ir pažymi jame šios dienos datą,  – atidaro programos „Pranešimai“ katalogą „Priėmimo dėžutė“.

Naujos nuorodos


Nuorodas galima sukurti tik atskirose programose. Ši funkcija veikia ne visose programose.

- 1 Atidarykite programą ir pažymėkite failą (ar ką kita), kurio nuorodą norite įtraukti į katalogą „Svarbūs“.
- 2 Pasirinkite **Funkcijos** → *Įtraukti į Svarbius* ir paspauskite **Gerai**.

 **Pastaba:** nuoroda kataloge „Svarbūs“ automatiškai atnaujinama, kai perkeliate atitinkamą failą (ar ką kita), pavyzdžiui, iš vieno katalogo į kitą.



Kataloge „Svarbūs“:

- **Jei norite atidaryti nuorodą**, pažymėkite jos piktogramą ir paspauskite . Failas atidaromas atitinkamoje programoje.
- **Jei norite ištrinti nuorodą**, pažymėkite ją ir pasirinkite **Funkcijos** → *Ištrinti nuorodą*. Nuorodos ištrynimasis neturi jokios įtakos failui, kuris buvo atidaromas pasirenkant tą nuorodą.

- Norėdami pakeisti nuorodos antraštę, pasirinkite **Funkcijos** → *Red. nuorodos pav.* Parašykite naują pavadinimą. Šiuo veiksmu pakeičiama tik nuoroda, o ne failas ar kas nors kita, kas buvo atidaroma pasirinkus tą nuorodą.

Darbai

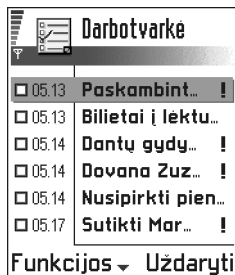
↩ Pasirinkite **Meniu** → **Kiti** → **Darbai**.



Programoje „Darbai“ galite pasižymėti užduotis, kurias turite atlikti.

„Darbai“ naudoja bendrąją atmintį. Žr. „Bendroji atmintis“, 16 psl.

- 1 Norėdami pradėti rašyti užduotį, paspauskite bet kurį klavišą (nuo iki). Atidaromas redaktorius ir žymeklis mirksi po jūsų parašytų raidžių.
- 2 Laukelyje *Tema* parašykite užduotį. Jei norite įterpti specialųjį ženklą, spauskite .
 - Jei norite nustatyti užduoties terminą, pažymėkite laukelį *Boigti iki* ir įrašykite datą.
 - Jei norite nustatyti darbo atlikimo pirmenybę, pažymėkite laukelį *Pirmenybė* ir paspauskite .
- 3 Norėdami išsaugoti darbą, paspauskite **Atlikta**.



Pastaba: jei ištrinate visus ženklus ir paspaudžiate **Atlikta**, anksčiau išsaugotas įrašas ištrinamas.

- Jei norite atidaryti darbą, pažymėkite jį ir paspauskite .
- Jei norite ištrinti darbą, pažymėkite jį ir pasirinkite **Funkcijos** → *Ištrinti* arba paspauskite .
- Jei norite pažymėti, kad darbas atliktas, pasirinkite tą darbą ir paspauskite **Funkcijos** → *Žymėti atliktą*.
- Jei norite atkurti darbą, pasirinkite **Funkcijos** → *Žymėti neatliktą*.

Pirmenybės piktogramos: – *Aukštesnė*, – *Žemesnė* ir (be piktogramos) – *Jprasta*.

Būklės piktogramos: – užduotis atlikta, – užduotis neatlikta.

Skaičiuoklė

↩ Pasirinkite **Meniu** → **Kiti** → **Skaičiuoklė**.






Skaičiuoklės funkcijos: *Pask. rezultatas, Atmintis, Išvalyti ekraną, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*









- 1 Įrašykite pirmą veiksmo skaičių. Jei norite ištrinti klaidingą skaitmenį, paspauskite .
- 2 Suraskite norimą funkciją ir pasirinkite ją paspausdami .

Aritmetiniams veiksams naudokite šiuos klavišus:

– sudėčiai, – atimčiai, – daugybai, – dalybai.

- 3 Parašykite antrą veiksmo skaičių.
- 4 Norėdami gauti rezultatą, pažymėkite  ir paspauskite .

 **Pastaba:** „Skaičiuoklės“ tikslumas yra ribotas, todėl gali pasitaikyti apvalinimo klaidų, ypač skaičiuose, kuriuos sudaro daug skaitmenų.

- Norėdami įterpti dešimtainį kablelį, paspauskite .
 - Norėdami ištrinti ankstesnį rezultatą, palaikykite paspaudę .
 - Jei norite peržiūrėti ankstesnius rezultatus ir kitą lapo dalį, naudokite klavišus  ir .
 - Norėdami išsaugoti skaičių atmintyje, paspauskite . Jei atmintyje yra išsaugotas skaičius, ekrane rodoma raidė **A**. Norėdami įkelti skaičių iš atminties, pasirinkite . Norėdami ištrinti atmintyje išsaugotą skaičių, pasirinkite **Funkcijos**→ *Atmintis*→ *Išvalyti atmintį*.
 - Jei norite pamatyti paskutinį rezultatą, pasirinkite **Funkcijos**→ *Pask. rezultatas*.
-  **Patarimas!** Norėdami peržiūrėti funkcijas, spaudinėkite . Galite matyti, kad parenkama vis kita funkcija.

Keitiklis

 Pasirinkite **Meniu**→ **Kiti**→ **Keitiklis**.





Programoje „Keitiklis“ galite verstį įvairių parametru (pavyzdžiui, *Ilgis*) vienas reikšmes (pavyzdžiui, *Jardai*) kitomis (pavyzdžiui, *Metrai*).





Pastaba: „Keitiklio“ tikslumas ribotas, todėl gali pasitaikyti apvalinimo klaidų.

Matavimo vienetų keitimas

Keitiklio funkcijos: *Pasirinkti vienetą* / *Pakeisti valiutą*, *Konvertavimo rūšis*, *Valiutų kursai*, *Paiškinimas* ir *Uždaryti programą*.

- 1 Pažymėkite laukelį *Rūšis* ir atidarykite matų sąrašą, paspausdami . Suraskite matavimo vienetą, kurį norite naudoti, ir paspauskite **Gerai**.
- 2 Pažymėkite pirmą laukelį *Vienetas* ir atidarykite galimų matavimo vienetų sąrašą paspausdami . Pasirinkite matavimo vienetą, kurio kiekinę išraišką **žinote**, ir paspauskite **Gerai**. Pažymėkite kitą laukelį *Vienetas* ir pasirinkite tą matavimo vienetą, kurio kiekinę išraišką norite **rasti**.
- 3 Pažymėkite pirmą laukelį *Kiekis* ir įrašykite kiekį, kurį norite išreikšti kitu matavimo vienetu. Kitame laukelyje *Kiekis* automatiškai parodoma išraiška kitu matavimo vienetu.

Jei norite įterpti dešimtainį kablelį, paspauskite . Klavišu  galite įterpti +, – (temperatūrai išreikšti) ir E (skaičiaus laipsnio rodikliui išreikšti).



Pastaba: išraiškos (keitimo) kryptis keičiama, kai parašote kokį nors skaičių antrame laukelyje *Kiekis*. Rezultatas tada rodomas pirmame laukelyje *Kiekis*.

Bazinės valiutos ir keitimo kursų nustatymas

Prieš atlikdami valiutų konvertavimo veiksmus, turite pasirinkti bazinę valiutą ir nustatyti keitimo kursus.



Pastaba: bazinės valiutos kursas visuomet lygus 1. Nuo bazinės valiutos keitimo į kitas valiutas kurso priklauso jų tarpusavio keitimo kursai.

- 1 Rinkdamiesi matą, pasirinkite *Valiuta*. Tada pasirinkite **Funkcijos**→ *Valiutų kursai*. Atidaromas valiutų sąrašas, kuriame bazinė valiuta yra pateikta pirma.
- 2 Jei norite pakeisti bazinę valiutą, pažymėkite norimą valiutą ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Nustat. baz. valiutą*.



Pastaba: kai pakeičiate bazinę valiutą, visi anksčiau nustatyti valiutų keitimo kursai anuliuojami (nustatomi 0), ir tada turite nustatyti naujus kursus.

- 3 Nustatykite valiutų kursus (žr. pavyzdį), pažymėkite valiutą, įrašykite naują kursą, t. y. nurodykite, kiek valiutos vienetų prilygsta vienam pasirinktos bazinės valiutos vienetui.
- 4 Kai nustatote visus reikalingus valiutų kursus, galite konvertuoti valiutas (žr. „Matavimo vienetų keitimas“, 106 psl.).



Pavyzdys: jei bazine valiuta pasirenkate eurą (EUR), litas (LTL) maždaug yra lygus 0,28962 EUR. Taigi, turite rašyti keitimo į litą kursą 0,28962.



Patarimas! Jei norite pakeisti valiutos pavadinimą, atidarykite valiutų kursų vaizdą, pažymėkite valiutą ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Pervardyti valiutą*.

Užrašai



➡ Pasirinkite **Meniu**→ **Kiti**→ **Užrašai**.

Užrašų nuorodas galite įkelti į katalogą „Svarbūs“. Užrašus taip pat galite siųsti į kitus suderinamus prietaisus. Gaunamus paprasto teksto (TXT formato) failus galite išsaugoti „Užrašuose“.

- Norėdami pradėti rašyti, paspauskite (1.00 – 0.01). Jei norite ištrinti raides, paspauskite C . Norėdami išsaugoti, paspauskite **Atlikta**.

Laikrodis



➡ Pasirinkite **Meniu**→ **Kiti**→ **Laikrodis**.

Programos


„Laikrodis“ funkcijos: *Nustatyti signalą, Iš naujo nust. sign., Išjungti signalą, Parametrai, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*

Laikrodžio parametrų nustatymas

- Jei norite nustatyti laiką ar datą, atidarę „Laikrodį“ pasirinkite **Funkcijos**→ *Parametrai*. Jei norite pakeisti laikrodį, rodomą žaidimynui veikiant laukimo režimu,

atidarykite meniu *Data ir laikas* ir pasirinkite *Laikrodžio tipas*→ *Analoginis* arba *Skaitmeninis*.

Žadintuvo nustatymas

- 1 Norėdami nustatyti žadintuvą, pasirinkite **Funkcijos**→ *Nustatyti signalą*.
- 2 Įrašykite skambėjimo laiką ir paspauskite **Gera**. Kai žadintuvus įjungtas, rodomas simbolis .



Pastaba: žadintuvus veikia ir tuomet, kai žaidimynas išjungtas.

- Jei norite išjungti žadintuvą, atidarykite laikrodį ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Išjungti signalą*.

Žadintuvo signalo išjungimas

- Paspauskite **Išjungti** skambėjimui sustabdyti.
- Kai skamba žadintuvus, paspauskite bet kokį klavišą arba **Kartoti**, kad signalas vėl suskambėtų po penkių minučių. Tai galite padaryti ne daugiau kaip penkis kartus.

Jei žadintuvo skambėjimo laikas ateina tuomet, kai žaidimynas išjungtas, žaidimynas įsijungia ir pradeda skambėti. Jei paspausite **Išjungti**, ekrane pasirodys klausimas, ar skambučių priėmimui norite įjungti žaidimyną. Paspauskite **Ne**, jei norite išjungti telefoną, arba **Taip**, jei norite skambinti ir atsilipti į skambučius.



Pastaba: nespauskite **Taip**, kai mobiliuoju prietaisu naudotis draudžiama arba kai jis gali sukelti trikdžius arba pavojų.

Kompozitorius



Pasirinkite **Meniu**→ **Pramogos**→ **Kompozitorius**.



Programoje „Kompozitorius“ galite sukurti savo skambėjimo tonus. Turėkite galvoje, kad su žaidimynu pateiktų skambėjimo tonų redaguoti negalite.

Funkcijos, kuriomis galima


naudotis atidarius pagrindinį programos

„Kompozitorius“ vaizdą: *Atidaryti, Naujas tonas, Ištrinti, Žymėti, nežymėti, Pervardyti, Sukurti kopiją, Paaiškinimas ir Uždaryti programą*.

- 1 Norėdami atidaryti redaktorių ir kurti skambėjimo toną, pasirinkite **Funkcijos**→ *Naujas tonas*.

Tono redagavimo funkcijos:




Groti, Įterpti simbolį, Stilius, Tempas, Garsas, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.

- Natas ir pauzes įveskite klavišais. Žr. lentelę. Arba atidarykite natų ir pauzių sąrašą pasirinkdami **Funkcijos**→ *Įterpti simbolį*. Pirminė natos trukmė yra 1/4 (ketvirtinė).
- Jei norite paklausti tono, paspauskite  arba pasirinkite **Funkcijos**→ *Groti*. Jei norite sustabdyti grojimą, paspauskite **Nebegroti**.
- Jei norite nustatyti garso lygį, prieš pradėdami groti toną pasirinkite **Funkcijos**→ *Garsas*.
- Jei norite nustatyti tono skambėjimo tempą, pasirinkite **Funkcijos**→ *Tempas*. Jei norite didinti ar mažinti tempą palaipsniui, atitinkamai paspauskite





⊗ arba ⊗. Tempas matuojamas taktas per minutę.

Didžiausias tempas gali būti 250 taktų. Naujam tonui pirma nustatomas 160 taktų tempas.
















Minimalus tempas – 50 taktų.

- Jei vienu metu norite pasirinkti daug natų ar pauzių, palaikykite paspaudę  ir tuo pačiu metu palaikykite paspaudę  arba .
- Norėdami pasirinkti kitokį grojimo stilių, pasirinkite dvi ar daugiau natų ir **Funkcijos**→ *Stilius*→ *Legato*

(tolygus grojimas, švelnūs garsai) arba pasirinkite vieną ar daugiau natų ir *Staccato* (kiekviena nata grojama išraiškingai ir trumpai).

- Jei norite pakelti arba nuleisti natą pustoniu, pažymėkite natą ir paspauskite  arba .
- Norėdami gauti natą C#, palaikykite paspaudę  ir .

2 Norėdami išsaugoti, spauskite **Atgal**.

Klavišas	Nata	Klavišas ir funkcija
	c	 palaipsniui trumpina pasirinktos natos (ar natų) arba pauzės (ar pauzių) trukmę.
	d	 palaipsniui ilgina pasirinktos natos (ar natų) arba pauzės (ar pauzių) trukmę.
	e	 įterpia pauzę.
	f	Jei norite atidaryti natų ir pauzių sąrašą, paspauskite  .
	g	 perjungia oktavas, visos pasirinktos natos ir pauzės perkliamos į kitą oktavą.
	a	 ištrina pasirinktą natą(-as).
	b	Ilgiau paspaudus klavišus  –  , sukuriami ilgesnė (su tašku) nata ar pauzė arba sutrumpinama pailginta nata.

Diktofonas










➡ Pasirinkite **Meniu**→ **Pramogos**→
Diktofonas.

Diktofono funkcijos: *Atidaryti, Naujas garso įrašas, Ištrinti, Kelti į priet. atmintį, Perkelti į atm. kort., Žymėti, nežymėti, Pervard. gars. įrašą, Siųsti, Įtraukti į Svarbius, Parametrai, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*

Naudodami programą „Diktofonas“, galite įrašyti pokalbius telefonu ir balso atmintines. Jei įrašinėjate pokalbį telefonu, abu pašnekovai įrašymo metu kas penkias sekundes girdės pyptelėjimą.

➡ **Pastaba:** nepažeiskite jokių vietinių įstatymų, susijusių su pokalbių įrašymu. Nenaudokite šios funkcijos neteisėtai.

- Pasirinkite **Funkcijos**→ *Naujas garso įrašas*, pažymėkite norimą funkciją ir pasirinkite ją, paspausdami . Naudokite:  – įrašyti,  – pertraukti,  – sustabdyti,  – praleisti pirmyn,  – praleisti atgal,  – atkurti atidarytą garso failą.

➡ **Pastaba:** „Diktofono“ negalima naudoti, kai įjungtas įprastas duomenų arba GPRS ryšys.



13. Paslaugos (XHTML)



Pastaba: žaidimynas turi būti įjungtas, jei norite naudoti šią funkciją. Neįjunkite mobilaus prietaiso, kai juo naudotės draudžiama, arba kai žaidimynas gali sukelti trikdžius arba pavojų.



Pasirinkite **Meniu** → **Pramogos** → **Paslaugos** arba palaikykite paspaudę  žaidimynui veikiant laukimo režimu.

Įvairūs paslaugų teikėjai internete turi tinklalapius, kurie yra specialiai skirti mobiliems prietaisams. Šiuose tinklalapiuose teikiamos įvairios paslaugos ir informacija: naujienos, orų prognozės, bankų operacijos, kelionių informacija, pramogos ir žaidimai. Naudodami XHTML naršyklę, galite matyti šių paslaugų WAP tinklalapius, parašytus WML kalba, XHTML tinklalapius, parašytus XHTML kalba, arba abiem kalbomis parašytus tinklalapius.



Termino paaiškinimas: XHTML naršyklėje galima atidaryti tinklalapius, parašytus išplėstine hiperteksto (XHTML) ir belaidės aplinkos kalba (WML).



Pastaba: apie galimybę naudotis paslaugomis, kainas ir tarifus teiraukitės tinklo operatoriaus ir (arba) paslaugų teikėjo. Paslaugų teikėjai taip pat pateiks jų paslaugų naudojimo instrukcijas.


Pagrindinės naudojimosi instrukcijos

- Išsaugokite parametrus, kurių reikia norint naudotis interneto paslauga. Žr. skyrelį „Žaidimyno parengimas naršyklės paslaugoms“.
- Įjunkite ryšį su paslauga. Žr. 112 psl.
- Pradėkite tinklalapių peržiūrą. Žr. 114 psl.
- Išjunkite ryšį su paslauga. Žr. 116 psl.

Žaidimyno parengimas naršyklės paslaugoms

Parametrų priėmimas su specialiuoju pranešimu

Paslaugos parametrus galite gauti su specialiuoju tekstiniu pranešimu iš tinklo operatoriaus arba paslaugos teikėjo, kuris siūlo jums norimą paslaugą. Žr. „Specialiųjų („smart“) pranešimų priėmimas“, 84 psl. Norėdami gauti daugiau informacijos, kreipkitės į tinklo operatorių arba paslaugos teikėją. Taip pat galite aplankyti „Nokia.com“ svetainę (www.nokia.com).

 **Patarimas!** Parametrai gali būti pateikti, pavyzdžiui, tinklo operatoriaus arba paslaugų teikėjo interneto svetainėje.

Rankinis parametrų įvedimas


Vykdykite paslaugų teikėjo pateiktus nurodymus.



- 1 Pasirinkite **Parametr.** → *Ryšio parametrai* → *Kreipties taškai* ir nustatykite kreipties taško parametrus. Žr. „Ryšio parametrai“, 44 psl.
- 2 Pasirinkite **Paslaugos** → **Funkcijos** → *Priskirti žymą*. Parašykite žymos pavadinimą ir pasirinktam kreipties taškui priskirto tinklalapio adresą.



Ryšio įjungimas


Jrašę visus reikalingus ryšio parametrus, galite atidaryti tinklalapius.

Tinklalapius galima atidaryti trimis būdais:


- pasirinkti savo paslaugos teikėjo interneto svetainę ()
- žymų vaizde pasirinkite žymą,


- pradėkite rašyti paslaugos adresą, spausdami klavišus  – . Ekraną apačioje esantis laukelis „Į tinklalapį“ automatiškai įjungiamas ir galite rašyti adresą jame.

 **Patarimas!** Jei norite atidaryti žymų vaizdą, kai naršote internete, palaikykite paspaudę . Jei vėl norite grįžti į naršyklės vaizdą, pasirinkite **Funkcijos** → *Atgal į tinklalapį*.

Kai pasirenkate tinklalapį ar parašote adresą, pradėkite krauti tinklalapį paspausdami . Taip pat žr. „Duomenų ryšio simboliai“, 10 psl.

Ryšio saugumas

Kai ryšio metu rodomas saugumo simbolis , duomenų ryšys tarp prietaiso ir naršyklės sąsajos ar serverio yra šifruojamas.

 **Pastaba:** saugumo piktograma nerodo duomenų ryšio tarp sąsajos ir serverio (vietos, kur saugoma reikalinga informacija) saugumo.



Žymų peržiūra



Termino paaiškinimas: žymą sudaro interneto adresas (būtinai), žymos pavadinimas, WAP kreipties taškas ir vartotojo vardas bei slaptažodis, jei pastarųjų dviejų reikalauja paslaugos teikėjas.



Pastaba: jūsų žaidimyne gali būti iš anksto įrašytos kelios žymos, nurodančios tinklalapius, kurie nėra susiję su „Nokia“. „Nokia“ dėl šių tinklalapių neteikia jokių garantijų, jų neremia. Jeigu nuspręsite atidaryti šiuos tinklalapius, turite imtis visų atsargumo priemonių jų saugumo ir turinio atžvilgiu, kaip ir atidarydami kitus tinklalapius.

Funkcijos, kuriomis galima naudotis atidarius žymų vaizdą (kai pažymėta žyma ar katalogas): *Atidaryti, Įkrauti, Atgal į tinklalapį, Siųsti, Į tinklalapį / Ieškoti žymos, Priskirti žymą, Redaguoti, Ištrinti, Skaityti pasl. pran., Baigti ryšį, Perkelti į katalogą, Naujas katalogas, Žymėti, nežymėti, Pervardyti, Valyti laikin. atmintį, Informacija, Įtraukti į Svarbius, Parametrai, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*

Žymų vaizde galite matyti žymas, susietas su įvairiais tinklalapiais. Žymų piktogramos:



- su kreipties tašku susietas pradinis tinklalapis. Jei naršymui naudojate kitą interneto kreipties tašką, pradinis tinklalapis atitinkamai pakeičiamas.



— paskutinis aplankytas tinklalapis. Kai žaidimynas atjungiamas nuo paslaugos, paskutinio aplankyto

tinklalapio adresas saugomas atmintyje, kol kitą kartą įjungę ryšį neaplinkote kito tinklalapio.



— pavadinimo žyma.

Kai peržiūrite žymas, galite matyti paryškintos žymos adresą laukelyje „Į tinklalapį“, ekrano apačioje.

Naujų žymų įtraukimas rankiniu būdu

1 Žymų vaizde pasirinkite **Funkcijos**→ *Priskirti žymą.*

2 Pradėkite pildyti laukelius. Tik adresą nurodyti yra privaloma. Su žyma susiejamas pirminis kreipties taškas, jei nepasirenkamas joks kitas. Jei norite įvesti specialiuosius ženklus, tokius kaip /, ., : ir @, paspauskite . Jei norite ištrinti ženklus, paspauskite .

3 Jei norite išsaugoti žymą, pasirinkite **Funkcijos**→ *Išsaugoti.*

Žymos	
Pavadinimas	Nokia
Adresas	http://mobile.nokia.co/
Kreipties taškas	
Funkcijos	Atgal

Žymų siuntimas

• Norėdami siųsti žymą, pažymėkite ją ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Siųsti*→ *Trumpu pranešimu.*




Naršymas

Tinklalapyje naujos nuorodos pabraukiamos ir rodomos mėlyna spalva, o anksčiau aplankytos — raudona. Atvaizdai, kurie tuo pačiu yra ir nuorodos, rodomi su mėlynu rėmeliu.



Naršymo funkcijos: Atidaryti,



Paslaugos funkcijos, Žymos, Istorija, Į tinklalapį, Žiūrėti atvaizdą, Skaityti pasl. pran., Išsaugoti kaip žymą, Siųsti žymą, Atnaujinti, Baigti ryšį, Rodyti graf. elem., Valyti laikin. atmintį, Išsaugoti tinklalapį, Ieškoti, Informacija, Ryšio seansas, Saugumas, Parametrai, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.

Naršant naudojami klavišai ir komandos

- Norėdami atidaryti nuorodą, pasirinkite nuorodą ir paspauskite .
- Tinklalapio vaizdą galite stumdyti valdymo klavišu.
- Raides ir skaičius į laukelius galite rašyti klavišais  — . Jei norite įvesti specialiuosius ženklus, tokius kaip /, ., : ir @,




paspauskite . Jei norite ištrinti ženklus, paspauskite .

- Jei norite grįžti į ankstesnį tinklalapį, kai naršote, paspauskite **Atgal**. Jei funkcijos **Atgal** nėra, atidarykite chronologine tvarka surūšiuotą naršymo seanso metu aplankytų tinklalapių sąrašą pasirinkdami **Funkcijos**→ *Istorija*. Istorijos sąrašas ištrinamas kiekvieną kartą, kai baigiamas naršymo seansas.
- Langelius ir kitus komponentus galite žymėti, paspausdami .
- Norėdami iš serverio priimti naujausią informaciją, pasirinkite **Funkcijos**→ *Atnaujinti*.
- Norėdami atidaryti rodomo tinklalapio papildomų komandų ir funkcijų sąrašą, pasirinkite **Funkcijos**→ *Paslaugos funkcijos*.
- Norėdami baigti ryšį su interneto paslauga ir baigti peržiūrą, paspauskite .

Naujų paslaugos pranešimų peržiūra naršant

Norėdami parsisiųsti ir peržiūrėti naujus paslaugos pranešimus, kai naršote:

- Pasirinkite **Funkcijos**→ *Skaityti pasl. pran.* (ši funkcija rodoma tik tada, kai yra naujų pranešimų).
- Pažymėkite norimą pranešimą, parsisiųskite ir atidarykite jį, paspausdami .


Apie paslaugos pranešimus skaitykite skyrelyje „Paslaugų pranešimai“, 85 psl.

Žymų išsaugojimas

- Jei norite naršydami išsaugoti žymą, pasirinkite **Funkcijos**→ *Išsaugoti kaip žymą*.
- Jei norite išsaugoti specialiuoju pranešimu gautą žymą, atidarykite pranešimą, esantį programos „Pranešimai“ kataloge „Priėmimo dėžutė“, ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Išsaugoti žymų sąr.* Taip pat žr. „Specialiųjų („smart“) pranešimų priėmimas“, 84 psl.

Išsaugotų tinklalapių peržiūra

Jei dažnai žiūrite tinklalapius, kuriuose informacija keičiasi retai, tuomet galite išsaugoti ir peržiūrėti tuos tinklalapius, išjungę ryšį su serveriu.

 Funkcijos, kuriomis galima naudotis atidarius vaizdą „Išsaugoti tinklalapiai“: *Atidaryti, Atgal į tinklalapį, Atnaujinti, Ištrinti, Skaityti pasl. pran., Baigti ryšį, Perkelti į katalogą, Naujas katalogas, Žymėti, nežymėti, Pervardyti, Valyti laikin. atmintį, Informacija, Įtraukti į Svarbius, Parametrai, Paaškinimas, ir Uždaryti programą.*

- Jei norite naršydami išsaugoti tinklalapį, pasirinkite **Funkcijos**→ *Išsaugoti tinklalapį*.

Išsaugotus tinklalapius žymi ši piktograma:





— išsaugotas tinklalapis.

Išsaugotų tinklalapių vaizde galite sukurti katalogus, į kuriuos galite patalpinti išsaugotus tinklalapius.

Katalogus žymi ši piktograma:



— katalogas, kuriame yra išsaugoti tinklalapiai.

- Norėdami atidaryti vaizdą „Išsaugoti tinklalapiai“, paspauskite , kai atidarytas žymų vaizdas. Išsaugotų tinklalapių vaizde galite atidaryti išsaugotą tinklalapį paspausdami .



Jei norite įjungti ryšį su interneto paslauga ir vėl įkrauti tinklalapį, pasirinkite

Funkcijos→ *Atnaujinti*. Tinklalapius taip pat galite išskirstyti po katalogus.



Pastaba: kai iš naujo įkraunate tinklalapį, ryšys tarp žaidimyno ir serverio neišjungiamas.

Parsisiuntimas

Per mobiliojo žaidimyno naršyklę galite parsisiųsti įvairių dalykų: skambėjimo tonų, atvaizdų, operatoriaus simbolių ir vaizdo įrašų.

Kai parsisiunčiate failą, jį apdoroja atitinkama žaidimyno programa. Pavyzdžiui, parsisiųstas atvaizdas išsaugomas kataloge **Pramogos**→ **Atvaizdai**.

Parsisiuntimas tiesiai iš tinklalapio

Tiesioginis failo parsisiuntimas iš tinklalapio:

- Pažymėkite nuorodą ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Atidaryti*.

Pirkimas



Pastaba: dėl autorių teisių apsaugos gali būti draudžiama kopijuoti, keisti, perduoti ar persiųsti kai kuriuos atvaizdus, skambėjimo tonus ir kitą medžiagą.

Failo parsisiuntimas:

- Pažymėkite nuorodą ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Atidaryti*.
- Jei norite nusipirkti kokį nors dalyką, pasirinkite „Pirkti“.

Failo patikrinimas prieš parsisiunčiant

Prieš parsisiųsdami failą, galite peržiūrėti jo informaciją. Gali būti nurodyta kaina, trumpas aprašymas ir failo dydis.



Pastaba: pasiteiraukite savo paslaugų teikėjo, ar jis siūlo tokią paslaugą.

Skambėjimo tonai	
Pavadinimas:	Venidece parks
Kaina:	EUR 1.38
Aprašas:	Repo tema
Dydis:	584 kB
Priimti	Atšaukti

- Pažymėkite nuorodą ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Atidaryti*.
Žaidimyno ekrane rodoma failo informacija.
- Jei norite parsisiųsti failą, paspauskite *Priimti*. Jei nebetenorite parsisiųsti failo, paspauskite *Atšaukti*.

Ryšio užbaigimas

- Pasirinkite **Funkcijos**→ *Baigti ryšį* arba
- Palaikykite paspaudę , jei norite baigti naršyti ir grįžti į laukimo režimą.

Laikinosios atminties turinio ištrynimasis

Informacija arba paslaugos, kurias priėmėte, yra patalpinamos žaidimyno laikinojoje atmintyje.




Pastaba: jei bandėte atidaryti ar atidarėte slaptą informaciją, kuriai reikalingi slaptažodžiai (pavyzdžiui, savo banko sąskaitą), ištrinkite savo žaidimyno laikinosios atminties turinį visuomet, kai baigiate tokia informacija naudotis. Norėdami ištrinti laikinosios atminties turinį, pasirinkite **Funkcijos**→ *Valyti laikiną atmintį*.



Termino paaiškinimas: laikinoji atmintis yra buferinė atmintis, kuri naudojama laikinam duomenų patalpiniui.

Naršyklės parametrai

Pasirinkite **Funkcijos**→ *Parametrai*:

- *Pirminis kreipt. tašk.* — jei norite pakeisti pirminį kreipties tašką, atidarykite galimų kreipties taškų sąrašą, paspausdami . Paryškintas dabartinis pirminis kreipties taškas. Norėdami sužinoti daugiau informacijos, skaitykite skyrelį „Ryšio parametrai“, 44 psl.
- *Rodyti graf. elem.* — pasirinkite, ar norite žiūrėti įvairius grafinius elementus (paveikslėlius), kai naršote. Jei pasirenkate *Ne*, grafinius elementus galėsite įkrauti vėliau, pasirinkdami **Funkcijos**→ *Rodyti graf. elem.*
- *Teksto įtalpinimas* — pasirinkite *Išjungtas*, jei nenorite automatiškai įtalpinti tinklalapio teksto eilučių ekrano plotyje, arba *Įjungtas*, jei norite įtalpinti.
- *Šrifto dydis* — galite pasirinkti naršyklėje rodomo teksto šriftą (penkių dydžių): *Mažas*, *Mažesnis*, *Vidutinis*, *Didesnis* arba *Didelis*.
- *Numatyt. kodavimas* — kad tinklalapiuose naudojami rašmenys naršyklėje būtų vaizduojami teisingai, pasirinkite atitinkamą kalbų grupę.
- *Slapukai* - *Leidžiami* / *Draudžiami*. Galite leisti arba neleisti priimti ir siųsti slapukų.
- *Tvirtinti DTMFsiunt.* — *Visada* / *Tik pirmą kartą*. Naršyklėje gali veikti funkcijos, kuriomis galite naudotis naršydami. Galite skambinti (užmegzti balso ryšį), kai peržiūrinėjate tinklalapį, siųsti DTMF tonus, kai veikia balso ryšys, išsaugoti vardą ir telefono numerį iš tinklalapio „Adresų knygoje“. Pasirinkite, ar reikalingas

jūsų patvirtinimas prieš siunčiant DTMF tonus balso ryšio metu. Taip pat žr. „DTMF tonai“, 21 psl.



14. Programos („Java™“)



Pastaba: žaidimynas turi būti įjungtas, jei norite naudoti šią funkciją. Neįjunkite mobilaus prietaiso, kai juo naudotės draudžiama, arba kai žaidimynas gali sukelti trikdžius arba pavojų.



Pasirinkite **Meniu**→ **Kiti**→ **Programos**.

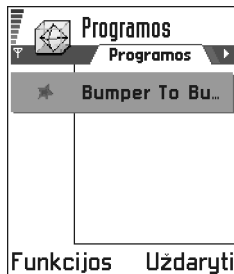
Pagrindiniame vaizde „Programos“ galite atidaryti arba pašalinti įdiegtas „Java“ programas. Pasirinkę „Įdiegti“, galite įdiegti naujas „Java“ programas (.JAD ir .JAR tipo failus).



Pastaba: jūsų žaidimyne galima įdiegti ir naudoti „J2Micro Edition™ Java“ programas. Nesisiųskite į savo žaidimyną „PersonalJava™“ programų, kadangi jų įdiegti žaidimyne neįmanoma.

Kai atidarote „Programas“, galite matyti žaidimyne įdiegtų „Java“ programų sąrašą.

Funkcijos, kuriomis galima naudotis atidarius pagrindinį vaizdą „Programos“: *Atidaryti, Žiūrėti informaciją,*



Parametrai, Pašalinti, Į tinklalapį, Atnaujinti, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.

- Pažymėkite norimą programą ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Žiūrėti informaciją*, norėdami peržiūrėti šią informaciją:
 - Būklė* — Įdiegta, Vykdoma arba Parsiųsta (rodoma tik vaizde „Įdiegti“),
 - Versija* — programos versijos numeris,
 - Tiekėjas* — programos tiekėjas arba gamintojas,
 - Dydis* — programos failo dydis kilobaitais,
 - Rūšis* — trumpas programos aprašymas,
 - URL adr.* — informacijos puslapio internete adresas,
 - Duomen.* — programos duomenų, tokių kaip rekordai, dydis kilobaitais.
- Norėdami įjungti duomenų ryšį ir peržiūrėti papildomą informaciją apie programą, pažymėkite programą ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Į tinklalapį*.
- Norėdami įjungti duomenų ryšį ir patikrinti, ar yra programos atnaujinimas, pažymėkite programą ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Atnaujinti*.

„Programos“ naudoja bendrąją atmintį. Žr. „Bendroji atmintis“, 16 psl.

„Java“ programos įdiegimas

Įdiegimo failus galite priimti į savo žaidimą iš suderinamo kompiuterio, parsisiųsti naršydami po tinklalapius, gauti su daugiaformačiu pranešimu, kaip el. laiško priedą arba „Bluetooth“ ryšiu. Jei failui siųsti naudojate programą „PC Suite for Nokia N-Gage game deck“, įkelkite failą į žaidimyno katalogą **c:\nokia\installs**.





Svarbu žinoti: programinę įrangą įdiekite tik iš tų šaltinių, kurie siūlo pakankamą apsaugą nuo virusų ir kitokios kenksmingos programinės įrangos.




Pastaba: atidarę vaizdą „Įdiegti“, galite diegti tik „JAD“ arba „JAR“ tipo „Java“ failus.

Funkcijos, kuriomis galima naudotis atidarius vaizdą „Įdiegti“: *Įdiegti, Žiūrėti informaciją, Pašalinti, Paaiškinimas ir Uždaryti programą*.

- 1 Jei norite peržiūrėti įdiegimo paketus, kai atidarytas pagrindinis vaizdas „Programos“, atidarykite vaizdą *Parsisiųsti f. paspausdami* .
- 2 Norėdami pradėti diegti programą, pažymėkite jos įdiegimo failą ir pasirinkite **Funkcijos** → *Įdiegti*. Arba suraskite žaidimyno atmintyje įdiegimo failą, pažymėkite jį ir pradėkite diegti, paspausdami .



Pavyzdys: jei įdiegimo failą gavote kaip el. laiško priedą, atidarykite savo pašto dėžutę, el. laišką, vaizdą „Priedai“, pažymėkite įdiegimo failą ir paspauskite , kad prasidėtų įdiegimo procesas.

- 3 Patvirtinkite, kad norite įdiegti programą, paspausdami **Taip**.

Norint įdiegti programą, reikia turėti „JAR“ failą. Jeigu jo neturite, žaidimynas gali paprašyti parsisiųsti jį. Jei „Programose“ nenustatytas nė vienas kreipties taškas, pamatysite prašymą pasirinkti kurį nors. Kai siunčiatės JAR failą, gali reikėti įvesti vartotojo vardą ir slaptažodį, kad galėtumėte prisijungti prie serverio. Šiuos duomenis galite gauti iš programos tiekėjo arba gamintojo.


Įdiegimo proceso metu žaidimynas patikrina paketo, kurį norite įdiegti, vientisumą. Žaidimynas rodo informaciją apie vykdomus patikrinimus. Susipažinę su jų rezultatais, galite nuspręsti, ar norite toliau diegti programą. Kai žaidimynas patikrina programinės įrangos paketo vientisumą, programa įdiegiama jūsų žaidimyne.

- 4 Žaidimynas praneša apie įdiegimo pabaigą. Jei norite atidaryti įdiegtą „Java“ programą, turite atidaryti pagrindinį „Programų“ vaizdą.



Patarimas! Kai naršote, galite iškart parsisiųsti įdiegimo failą ir pradėti diegti programą. Tačiau turėkite galvoje, kad pasibaigus įdiegimo procesui, ryšys lieka įjungtas.

„Java“ programos atidarymas

- „Programų“ pagrindiniame vaizde pažymėkite programą ir atidarykite ją paspausdami .

„Java“ programos išdiegimas

- Pagrindiniame „Programų“ vaizde pažymėkite programą ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Pašalinti*.

„Java“ programos parametrai

Jei norite nustatyti pirminį kreipties tašką trūkstamiems programoms komponentams parsisiųsti, pasirinkite **Funkcijos**→ *Parametrai*→ *Pirminis kreipt. tašk.* Išsamiau apie kreipties taškų nustatymą skaitykite skyrelyje „Kreipties taškai“, 46 psl.

Pasirinkite programą, **Funkcijos**→ *Parametrai* ir:

- *Kreipties taškas* — pasirinkite kreipties tašką, kurį programa naudos papildomiems duomenims parsisiųsti.
- *Ryšys su tinklu* — kai kurios „Java“ programos gali reikalauti įjungti duomenų ryšį su nustatyto kreipties tašku. Jei nebuvo pasirinktas nė vienas kreipties taškas, pamatysite prašymą pasirinkti kurį nors. Galimos reikšmės:

Leidžiamas — ryšys užmezgamas be pranešimo.

Pirma paklausti — prieš įjungdama ryšį, programa prašys jūsų leidimo.

Neleidžiamas — ryšio įjungti neleidžiama.



15. „Tvarkyklė” – programų įdiegimas



Pastaba: žaidimynas turi būti įjungtas, jei norite naudoti funkcijas, pateiktas kataloge **Priemonės**. Neįjunkite mobilaus prietaiso, kai juo naudotės draudžiama, arba kai žaidimynas gali sukelti trikdžius arba pavojų.

↩ Pasirinkite **Meniu** → **Priemonės** → **Tvarkyklė**.

Naudodami „Tvarkyklę”, galite įdiegti naujas programas ir programų paketus, taip pat pašalinti programas iš savo žaidimyno. Taip pat galite patikrinti, kiek naudojama atminties.

„Tvarkyklės” funkcijos: *Žiūrėti informaciją, Žiūrėti pažymą, Įdiegti, Pašalinti, Žiūrėti žurnalą, Siųsti žurnalą, Atmint. informaciją, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*

Kai atidarote „Tvarkyklę”, sąrašė rodomos šios priemonės:

- įdiegimo paketai, išsaugoti „Tvarkyklėje”,
- nevisiškai įdiegtos programos (žymimos),
- visiškai įdiegtos programos (žymimos), kurias galite pašalinti.



Pastaba: „Tvarkyklėje” galite naudoti tik prietaiso programinės įrangos įdiegimo failus, kurių tipas yra „.SIS”.

- Pažymėkite įdiegimo failą ir pasirinkite **Funkcijos** → *Žiūrėti informaciją*, norėdami pažiūrėti šiuos programinės įrangos paketo duomenis: *Pavad., Versija, Rūšis, Dydis, Tiekėjas ir Būklė*.
- Jei norite peržiūrėti programinės įrangos saugumo pažymos informaciją, pažymėkite programinės įrangos paketą ir pasirinkite **Funkcijos** → *Žiūrėti pažymą*. Žr. „Pažymų tvarkymas”, 51 psl.



Svarbu žinoti: programinę įrangą įdiekite tik iš tų šaltinių, kurie siūlo pakankamą apsaugą nuo virusų ir kitokios kenksmingos programinės įrangos.

Jei „Tvarkyklė” įdiegimo proceso metu parodo saugumo perspėjimą, toliau programos nebediekite.



Patarimas! Norėdami įdiegti „Java™” programas („JAD” arba „JAR” tipo failus), atidarykite „Programas”. Norėdami sužinoti daugiau informacijos, skaitykite skyrelį „Programos („Java™)”, 118 psl.

Programinės įrangos įdiegimas

Galite įdiegti programas, specialiai skirtas žaidimynui „Nokia N-Gage” arba tinkamas operacinei sistemai „Symbian”. Programinės įrangos paketą įprastai sudaro vienas didelis suglaudintas failas, kuriame savo ruožtu yra daug failų-komponentų.



Pastaba: jei įdiegsite programą, kuri nebuvo pritaikyta būtent žaidimynui „Nokia N-Gage”, ji gali veikti ir atrodyti visiškai kitaip nei įprastos žaidimyno „Nokia N-Gage” programos.



Svarbu žinoti: jei įdiegiate failą, kuriame yra įdiegtos programos atnaujinimas ar pataisa, originalią programą galėsite atkurti tik tuo atveju, jei turėsite originalų įdiegimo failą arba visą atsarginę pašalinto programinės įrangos paketo kopiją. Norėdami atkurti originalią programą, pašalinkite ir vėl iš naujo įdiekite programą iš originalaus įdiegimo failo ar atsarginės kopijos.



Patarimas! Norėdami pažiūrėti, kada ir kokie programinės įrangos paketai buvo įdiegti ar pašalinti, pasirinkite **Funkcijos** → *Žiūrėti žurnalą*.

- 1 Įdiegimo failų paketus galite priimti į savo žaidimyną iš suderinamo kompiuterio, parsisiųsti iš tinklalapių, gauti su daugiaformačiu pranešimu, kaip el. laiško priedą arba „Bluetooth” ryšiu. Jei failui siųsti naudojate programą „PC Suite for Nokia N-Gage”, įkelkite failą į žaidimyno katalogą **c:\nokia\installs**.


- 2 Įdiegimo paketus į žaidimyną galima persiųsti iš suderinamo kompiuterio per pateiktą kabelį „DKE-2 Mini-B USB”. Jei failą iš kompaktinės plokštelės į žaidimyną „Nokia N-Gage” perkeliate naudodami programą „Microsoft Windows Explorer”, įkelkite jį į atminties kortelę (vietinę plokštelę).
 - 3 Atidarykite „Tvarkyklę”, pažymėkite įdiegimo paketą ir pradėkite jį diegti pasirinkdami **Funkcijos** → *Įdiegti*. Arba, kitu būdu, suraskite žaidimyno atmintyje arba atminties kortelėje įdiegimo failą, pažymėkite jį ir pradėkite diegti, paspausdami .
- Pavyzdys:** jei įdiegimo failą gavote kaip el. laiško priedą, atidarykite savo pašto dėžutę, el. laišką, vaizdą „Priedai”, pažymėkite įdiegimo failą ir paspauskite kad prasidėtų įdiegimo procesas.

Įdiegimo proceso metu žaidimynas patikrina paketo, kurį norite įdiegti, vientisumą. Žaidimynas rodo informaciją apie vykdomus patikrinimus. Susipažinę su jų rezultatais, galite nuspręsti, ar norite toliau diegti programą. Kai žaidimynas patikrina programinės įrangos paketo vientisumą, programa įdiegiama jūsų žaidimyne.




Patarimas! Jei norite nusiųsti savo įdiegimo žurnalą į konsultacinį skyrių, kad jo darbuotojai galėtų matyti, kas buvo įdiegta ar pašalinta, pasirinkite **Funkcijos** → *Siųsti žurnalą* → *Trumpu pranešimu* arba *El. paštu* (veikia tik tada, kai nustatyti teisingi el. pašto parametrai).


Programinės įrangos pašalinimas

- 1 Jei norite pašalinti programinės įrangos paketą, pažymėkite jį ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Pašalinti*.
 - 2 Patvirtinkite pašalinimo veiksmą, paspausdami **Taip**.
-  **Svarbu žinoti:** jei pašalinate programinę įrangą, vėl ją įdiegti galite tik tuo atveju, jei turite originalų programinės įrangos paketą arba visą atsarginę pašalinto programinės įrangos paketo kopiją. Jei pašalinate programinės įrangos paketą, galite nebeatidaryti dokumentų, sukurtų ta programine įranga. Jei nuo pašalinto programinės įrangos paketo priklauso kito programinės įrangos paketo veikimas, pastarasis gali nustoti veikti. Išsamesnės informacijos ieškokite įdiegto programinės įrangos paketo dokumentuose.

duomenims ir naujai programinei įrangai įdiegti. Atminčių vaizduose galite matyti, kiek atminties naudojama įvairioms duomenų grupėms: *Kalendorius, Adr. knyga, Dokumentai, Pranešimai, Atvaizdai, Garso failai, Vaizdo įrašai, Programos, Naudoj. atm. ir Laisva atm.*


 **Patarimas!** Jei pritrūksta vietos žaidimyno atmintyje, ištrinkite arba perkelkite į atminties kortelę kai kuriuos dokumentus. Taip pat žr. „Nesklundimų šalinimas“, 132 psl.

Informacijos apie naudojamą atmintį peržiūra

- Norėdami atidaryti atminties vaizdą, pasirinkite **Funkcijos**→ *Atmint. informacija*.
-  **Pastaba:** jei į žaidimyną yra įdėta atminties kortelė, galėsite matyti dviejų atminčių vaizdus: žaidimyno (*Prietaiso atmintis*) ir atminties kortelės (*Atminties kortelė*). Jei kortelės nėra, ekrane bus rodoma tik *Prietaiso atmintis*.

Kai atidarote kurios nors atminties vaizdą, žaidimynas suskaičiuoja, kiek yra laisvos atminties naujiems

16. Ryšiai


 **Pastaba:** žaidimynas turi būti įjungtas, jei norite naudoti funkcijas, pateiktas kataloge **Priemonės**. Neįjunkite mobilaus prietaiso, kai juo naudotės draudžiama, arba kai žaidimynas gali sukelti trikdžius arba pavojų.

↩ Pasirinkite **Meniu** → **Priemonės** → **Bluetooth**.

Duomenis iš savo žaidimyno galite perduoti „Bluetooth“ ryšiu į kitą suderinamą prietaisą, pavyzdžiui, telefoną ar kompiuterį.

„Bluetooth“ ryšys



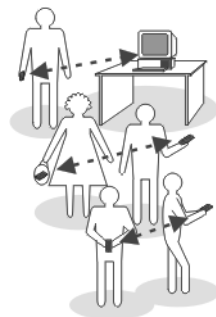
 **Pastaba:** žaidimynas „Nokia N-Gage“ atitinka specifikacijos „Bluetooth Specification 1.1“ reikalavimus ir ją naudoja. Tačiau žaidimyno sąveika su kitais prietaisais, naudojančiais bevielę „Bluetooth“ technologiją, negarantuojama ir priklauso nuo suderinamumo. Informacijos apie „Bluetooth“ prietaisų suderinamumą ieškokite atitinkamų prietaisų vartotojo vadovuose arba pasiteiraukite gamintojo.

Kai kuriuos žaidimus galite žaisti „Bluetooth“ ryšiu su dviem ar keliais draugais, kurie turi tokį patį žaidimą savo suderinamuose prietaisuose. Žr. „Žaidimai“, 30 psl. „Bluetooth“ ryšiu galite naudotis įjungę aplinką „Beryšė“. Šioje aplinkoje prietaisais neskambina ir nepriima skambučių iš mobiliojo ryšio tinklo. Žr. „Aplinka „Beryšė““, 98 psl.



Patarimas! Naudodamiesi „Bluetooth“ ryšiu galite žaisti tarp dviejų žaidimynų.

Naudojant „Bluetooth“ funkciją, tarp elektroninių prietaisų, nutolusių vienas nuo kito ne daugiau kaip 10 metrų atstumu, galima įjungti nemokamą bevielę ryšį. „Bluetooth“ ryšį galima naudoti žaidimams žaisti, atvaizdams, vaizdo įrašams, tekstui, vizitinėms kortelėms, kalendoriaus įrašams siųsti į suderinamus prietaisus ar kompiuterius, kuriuose veikia „Bluetooth“ funkcija, arba jiems jungti bevielėmis būdu.



„Bluetooth“ prietaisai duomenis perduoda radijo bangomis, todėl jūsų žaidimynas ir kitas prietaisas su „Bluetooth“ funkcija gali ir nebūti tiesioginio matomumo zonoje.

Vienintelis reikalavimas — du prietaisai neturi būti nutolę daugiau kaip 10 metrų vienas nuo kito. Tačiau ryšį gali trikdyti įvairios kliūtys, tokios kaip sienos ar kiti elektroniniai prietaisai.

Naudojant „Bluetooth“ ryšį, iškraunama baterija ir sutrumpėja žaidimyno veikimo laikas. Neužmirškite apie tai, kai su žaidimynu atliekate kitas operacijas.


„Bluetooth“ prietaisų naudojimui gali būti taikomi apribojimai. Apie tai pasidomėkite vietinėse tarnybose.

Pirmas „Bluetooth“ programos įjungimas

Kai pirmą kartą įjungiame „Bluetooth“ programą, pasirodo prašymas sugalvoti žaidimyno „Bluetooth“ pavadinimą.

- Įrašykite pavadinimą (ne daugiau 30 raidžių) arba naudokite numatytąjį pavadinimą „Nokia N-Gage“. Jeigu „Bluetooth“ ryšiu siunčiate duomenis, nenustatę savo žaidimyno „Bluetooth“ pavadinimo, naudojamas numatytasis pavadinimas.

„Bluetooth“ parametrai

Norėdami pakeisti „Bluetooth“ parametrų reikšmes, pažymėkite norimą parametą ir paspauskite .

- Bluetooth* — jei norite naudoti „Bluetooth“ ryšį, pasirinkite *Ijungtas*. Jei pasirenkate „Bluetooth“ funkcijos reikšmę *Išjungtas*, visi aktyvūs „Bluetooth“ ryšiai išjungiami, ir „Bluetooth“ ryšio nebegalima naudoti duomenims siųsti ar priimti.
- Mano priet. aptinkam.* — jei pasirenkate reikšmę *Gali aptikti visi*, jūsų žaidimyną gali aptikti kiti „Bluetooth“ prietaisai. Jei pasirenkate reikšmę *Paslėptas*, kiti prietaisai jūsų žaidimyno aptikti negali.




Pastaba: kai įjungiame „Bluetooth“ funkciją ir nustatote parametro *Mano priet. aptinkam.* reikšmę *Gali aptikti visi*, jūsų žaidimynas ir šis pavadinimas gali būti rodomi kitų „Bluetooth“ prietaisų vartotojams.


- Mano Bluetooth pav.* — sugalvokite savo žaidimyno „Bluetooth“ pavadinimą. Kai įjungiame „Bluetooth“ funkciją ir nustatote parametro *Mano priet. aptinkam.*




reikšmę *Gali aptikti visi*, šis pavadinimas gali būti rodomas kitų „Bluetooth“ prietaisų vartotojams.

 **Patarimas!** Kai ieškote prietaisų, kai kurie „Bluetooth“ prietaisai gali rodyti tik unikalų „Bluetooth“ adresą (prietaiso adresą). Norėdami sužinoti savo žaidimyno unikalų „Bluetooth“ adresą, surinkite kodą ***#2820#** žaidimynui veikiant laukimo režimu.


Duomenų siuntimas „Bluetooth“ ryšiu

 **Pastaba:** vienu metu gali būti tik vienas aktyvus „Bluetooth“ ryšys.

- 1 Atidarykite programą, kurioje patalpintas failas (ar kas kita), kurį norite siųsti. Pavyzdžiui, norėdami siųsti atvaizdą į kitą suderinamą prietaisą, atidarykite programą „Atvaizdai“, arba norėdami siųsti vaizdo įrašą į kitą suderinamą prietaisą, atidarykite programą „Vaizdo grotuvus“.
- 2 Pažymėkite failą (ar ką kita), kurį norite siųsti, pavyzdžiui, atvaizdą, ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Siųsti*→ *Bluetooth būdu*.

 **Patarimas!** Jei norite siųsti tekstą „Bluetooth“ ryšiu (vietoje tekstinio pranešimo), atidarykite „Užrašus“, parašykite tekstą ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Siųsti*→ *Bluetooth būdu*.

- 3 Žaidimynas pradeda ieškoti netoliese esančių prietaisų. Ekrane paeiliui pradedami rodyti visi netoliese esantys prietaisai, kuriuose įjungta „Bluetooth“ funkcija. Galite matyti prietaiso piktogramą, „Bluetooth“ pavadinimą, rūšį ir trumpą pavadinimą. Prietaisai, tarp kurių yra sudarytos ryšio poros, rodomi su ženklu .

 **Pastaba:** jei ieškojote „Bluetooth“ prietaisų anksčiau, pirma rodomas anksčiau rastų prietaisų sąrašas. Norėdami pradėti naują paiešką, paspauskite **Kiti prietaisai**. Jei išjungiate žaidimyną, prietaisų sąrašas ištrinamas, todėl prieš siunčiant duomenis teks iš naujo pradėti prietaisų paiešką.

- Norėdami pertraukti paiešką, paspauskite **Neieškoti**. Prietaisų sąrašas lieka toks, koks yra, ir tada galite bandyti įjungti ryšį su kuriuo nors iš rastų prietaisų.
- 4 Suraskite prietaisą, su kuriuo norite įjungti ryšį, ir paspauskite **Pasirinkti**. Siunčiamas failas (ar kas kita) nukopijuojamas į katalogą „Siunčiamieji“ ir ekrane rodomas pranešimas *Jungiamas ryšys*.
 - 5 **Ryšio poros sudarymas** (jei nereikalauja kitas prietaisas, žr. 6 veiksmą)



- Jeigu prieš perduodamas duomenis, kitas prietaisas reikalauja sudaryti ryšio porą, suskamba signalas ir ekrane pasirodo prašymas įvesti ryšio kodą.
- Sugalvokite savo ryšio kodą (1–16 skaitmenų) ir susitarkite su kito „Bluetooth“ prietaiso savininku naudoti tą patį kodą. Šis ryšio kodas naudojamas tik vieną kartą ir įsiminti jo nereikia.
- Kai sudaroma ryšio pora, prietaisas išsaugomas suporuotų prietaisų sąrašė.



Termino paaiškinimas: ryšio poros sudarymas – tai prietaisų tarpusavio atpažinimas. Kad galėtų suporuoti prietaisus su įjungta „Bluetooth“ funkcija, jų vartotojai turi sutarti, kokį ryšio kodą jie naudos abiejuose prietaisuose. Vartotojo sąsajos neturinčių prietaisų ryšio kodą nustato jų gamintojai.

- 6 Sėkmingai užmezgus ryšį, rodomas pranešimas *Siunčiami duomenys*.



Pastaba: „Bluetooth“ ryšiu gauti duomenys patalpinami programos „Pranešimai“ kataloge „Priėmimo dėžutė“. Išsamesnės informacijos ieškokite 82 psl.



Pastaba: jei duomenų nusiųsti nepavyksta, pranešimas ar duomenys bus ištrinti. Programos „Pranešimai“ kataloge „Juodraščiai“ „Bluetooth“ ryšiu atsiųsti pranešimai neišsaugomi.




Įvairių „Bluetooth“ prietaisų piktogramos:

- Kompiuteris,
- Telefonas,







- Kitas,
- Nežinomas.

„Bluetooth“ ryšio būklės patikrinimas

- Kai žaidimynui veikiant laukimo režimu rodomas simbolis , yra įjungtas „Bluetooth“ ryšys.
- Kai simbolis  mirksi, jūsų žaidimynas bando įjungti ryšį su kitu prietaisu.
- Kai simbolis  rodomas pastoviai, „Bluetooth“ ryšys yra aktyvus.

Suporuotų prietaisų sąrašas

Prietaiso paieška palengvėja ir pagreitėja, kai su juo sudaroma ryšio pora. Suporuoti prietaisai atpažįstami lengviau: paieškos rezultatų sąrašė jie žymimi ženklų . Norėdami atidaryti suporuotų prietaisų sąrašą  , pagrindiniame „Bluetooth“ vaizde paspauskite .


Suporuotų prietaisų sąrašo funkcijos: *Nauja priet. pora, Užmegzti ryšį | Baigti ryšį, Skirti trumpą pav., Ištrinti, Ištrinti visus, Žymėti atpažintu | Žymėti neatpažintu, Paaiškinimas ir Uždaryti programą.*


Ryšio poros su prietaisu sudarymas

- 1 Atidarę suporuotų prietaisų vaizdą, pasirinkite **Funkcijos** → *Nauja priet. pora*. Žaidimynas pradeda ieškoti netoliese esančių prietaisų. Jei ieškojote „Bluetooth“ prietaisų anksčiau, pirma rodomas anksčiau rastų prietaisų sąrašas. Norėdami pradėti naują paiešką, paspauskite **Kiti prietaisai**.

- 2 Suraskite prietaisą, su kuriuo norite sudaryti ryšio porą, ir paspauskite **Pasirinkti**.
- 3 Apsikeiskite ryšio kodais (žr. 5 veiksmą („Ryšio poros sudarymas“) ankstesniame skyrelyje). Prietaisas įtraukiamas į suporuotų prietaisų sąrašą.

Ryšio poros nutraukimas


- Suporuotų prietaisų vaizde pažymėkite prietaisą, su kuriuo norite nutraukti ryšio porą, ir paspauskite  arba pasirinkite **Funkcijos** → *Ištrinti*. Prietaisas pašalinamas iš suporuotų prietaisų sąrašo ir ryšio pora su juo nutraukiama.
- Jei norite nutraukti visas ryšio poras, pasirinkite **Funkcijos** → *Ištrinti visus*.


 **Pastaba:** jei su ryšys su prietaisu įjungtas ir panaikinate ryšio porą su juo, ryšio pora nutraukiama nedelsiant, tačiau ryšys lieka aktyvus.

Trumpi suporuotų prietaisų pavadinimai

Kad galėtumėte atpažinti prietaisą, galite sugalvoti jam trumpą pavadinimą (slapyvardį, pseudonimą). Šis pavadinimas patalpinamas žaidimyno atmintyje, jo nemato kitų „Bluetooth“ prietaisų vartotojai.

- Norėdami priskirti prietaisui trumpą pavadinimą, pažymėkite tą prietaisą ir pasirinkite **Funkcijos** → *Skirti trumpą pav.* Įrašykite trumpą pavadinimą ir paspauskite **Gerai**.

 **Pavyzdys:** jei norite lengviau atpažinti savo draugo „Bluetooth“ prietaisą arba savo kompiuterį, sugalvokite jam trumpą pavadinimą.


 **Pastaba:** pasirinkite lengvai įsimenamą ir atpažįtamą pavadinimą. Vėliau, kai ieškosite prietaisų arba kai prietaisas norės įjungti ryšį su jumis, sąrašuose bus rodomas jį atitinkantis trumpas pavadinimas.

Prietaiso žymėjimas atpažintu arba neatpažintu

Kai sudarote ryšio porą su prietaisu, galite pažymėti jį kaip atpažintą arba neatpažintą:

Neatpažintas (pirminė reikšmė) – šio prietaiso prašymus užmezgti ryšį reikės tvirtinti kiekvieną kartą.

Atpažintas – ryšiai tarp jūsų žaidimyno ir šio prietaiso gali būti įjungti be jūsų žinios.



Atskiro patvirtinimo ar leidimo nereikia. Šią reikšmę taikykite savo prietaisams, pavyzdžiui, kompiuteriui, ar kitiems prietaisams, priklausantiems žmonėms, kuriais pasitikite. Suporuotų prietaisų vaizde šalia atpažintų prietaisų rodoma piktograma .

- Suporuotų prietaisų vaizde suraskite prietaisą ir pasirinkite **Funkcijos** → *Žymėti atpažintu* arba *Žymėti neatpažintu*.



Duomenų priėmimas „Bluetooth“ ryšiu

Kai gaunate duomenis „Bluetooth“ ryšiu, suskamba tonas ir ekrane pasirodo klausimas, ar norite priimti „Bluetooth“


pranešimą. Jei priimate, rodomas simbolis , ir gautas failas (ar kas kita) patalpinamas programos „Pranešimai“ kataloge „Priėmimo dėžutė“. „Bluetooth“ pranešimus žymi simbolis . Išsamesnės informacijos ieškokite 82 psl.

„Bluetooth“ išjungimas

Kai duomenų siuntimas ar priėmimas baigtas, „Bluetooth“ ryšys išjungiamas automatiškai.

Žaidimyno prijungimas prie kompiuterio

Išsamesnės informacijos apie „Bluetooth“ ryšio tarp žaidimyno ir suderinamo kompiuterio užmezgimą ir apie programos „PC Suite for Nokia N-Gage“ įdiegimą ieškokite vadove **PC Suite Installation Guide**, pateiktame kompaktinės plokštelės skyriuje „Software“. Išsamiau apie programos „PC Suite for Nokia N-Gage“ naudojimą skaitykite jos **interaktyviame žinyne**.


 **Pastaba:** „PC Suite“ neveikia, kai naudojamas USB kabelis — šią programą naudokite tik su „Bluetooth“ ryšiu.

 **Pastaba:** „Nokia Audio Manager“ neveikia, kai naudojamas „Bluetooth“ ryšys — šią programą naudokite tik prijungę USB kabelį.

Kompaktinės plokštelės naudojimas

Kompaktinė plokštelė turi įsijungti automatiškai, kai ją įdedate į suderinamo kompiuterio kompaktinių plokštelių kaupiklį. Jeigu tai neįvyksta, darykite taip:

- 1 Spragtelėkite ant operacinės sistemos „Windows“ mygtuko „**Start**“ ir pasirinkite „Programs“ → „Windows Explorer“.
- 2 Kompaktinių plokštelių kaupiklyje suraskite failą „**NokiaN-Gage.exe**“ ir dukart ant jo spragtelėkite. Atidaroma kompaktinės plokštelės sąsaja.
- 3 Programą „PC Suite for Nokia N-Gage“ galite rasti skyriuje „Software“. Dukart spragtelėkite ant „PC Suite for Nokia N-Gage“. Įdiegimo vedlys padės jums orientuotis diegimo procese.

 **Pastaba:** „PC Suite“ neveikia, kai naudojamas USB kabelis — šią programą naudokite tik su „Bluetooth“ ryšiu.


Žaidimyno kaip modemo naudojimas prisijungti prie interneto arba siųsti ir priimti faksogramas



Išsamias įdiegimo instrukcijas galite rasti su žaidimynu pateiktos kompaktinės plokštelės skyriuje „**Nokia Modem Options**“ vadovas.

Sinchronizacija su išoriniais prietaisais




 **Pastaba:** turite įkelti programą „Sinchronizacija“ iš kompaktinės plokštelės.

Programa „Sinchronizacija“ suteikia galimybę sinchronizuoti jūsų žaidimyno kalendoriaus ir adresų knygos įrašus su įvairiais kalendoriais ir adresų knygomis suderinamame kompiuteryje ir internete. Sinchronizacija atliekama GSM duomenų ryšiu arba paketiniu duomenų ryšiu.

Sinchronizacijos programa naudoja technologiją „SyncML“. Dėl suderinamumo su „SyncML“ technologija kreipkitės į kalendoriaus arba adresų knygos, su kuria norite sinchronizuoti savo žaidimyno duomenis, tiekėją.

Pagrindinio sinchronizacijos programos vaizdo funkcijos: *Sinchronizuoti*, *Naujas sinchr. rink.*, *Red. sinchr. rinkinį*, *Ištrinti*, *Žiūrėti žurnalą*, *Paaiškinimas* ir *Uždaryti programą*.

Naujas sinchronizacijos rinkinys

 **Termino paaiškinimas:** sinchronizacijos rinkinys – tai tolimo serverio parametrai. Galite sukurti kelis rinkinius, kurių reikia jūsų duomenims sinchronizuoti su įvairiais serveriais ar programomis.

- 1 Jei nebuvo sukurtas nė vienas rinkinys, žaidimynas paklaus, ar norite sukurti naują rinkinį. Pasirinkite **Taip**.

Jei greta esančių rinkinių norite sukurti naują, pasirinkite **Funkcijos** → *Naujas sinchr. rink.* Pasirinkite, kokias parametrų reikšmes norite naudoti naujame rinkinyje: pirmines ar nukopijuotas iš anksčiau išsaugoto rinkinio.

- 2 Įveskite šiuos duomenis:

Sinchr. rinkinio pav. – įrašykite kokį nors rinkinio pavadinimą.

Nešmenos rūšis / Pagr. įreng. adresas / Prievadas / HTTP atpažintis – dėl teisingų reikšmių pasiteiraukite savo paslaugų teikėjo arba sistemos administratoriaus.

Kreipties taškas – pasirinkite kreipties tašką, kurį norėsite naudoti duomenims perduoti. Norėdami sužinoti daugiau informacijos, skaitykite skyrelį „Ryšio parametrai“, 44 psl.

Vartotojo vardas – tai jūsų vartotojo vardas, reikalingas prisijungiant prie sinchronizacijos serverio. Dėl teisingo vartotojo vardo pasiteiraukite paslaugų teikėjo.

Slaptažodis – įrašykite savo slaptažodį. Dėl teisingos reikšmės pasiteiraukite paslaugų teikėjo.

Kalendorius – pasirinkite *Taip*, jei norite sinchronizuoti savo kalendorių.



Nutolęs kalendorius – nurodykite tikslų tolimo kalendoriaus adresą serveryje. Būtina įrašyti, jei nustatėte ankstesnio parametro *Kalendorius* reikšmę *Taip*.

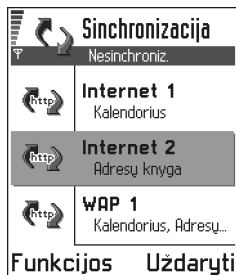
Adresų knyga – pasirinkite *Taip*, jei norite sinchronizuoti savo adresų knygą.

Nutolusi adr. knyga — nurodykite tikslų tolimos adresų knygos adresą serveryje. Būtina įrašyti, jei nustatėte ankstesnio parametro *Adresų knyga* reikšmę *Taip*.

- 3 Norėdami išsaugoti parametrų reikšmes, paspauskite **Atlikta**.

Duomenų sinchronizavimas

Pagrindiniame sinchronizacijos programos vaizde galite matyti įvairius rinkinius. Taip pat galite matyti, koks protokolas naudojamas rinkinyje:  „http“ ar  WAP ir kokie duomenys bus sinchronizuojami: „Kalendorius“, „Adresų knyga“ ar abi šios programos.



- 1 Pagrindiniame programos vaizde pažymėkite norimą rinkinį ir pasirinkite **Funkcijos**→ *Sinchronizuoti*. Sinchronizacijos būklė rodoma ekrano apačioje. Norėdami atšaukti sinchronizaciją, kol ji nesibaigė, paspauskite **Atšaukti**.
- 2 Kai sinchronizacija baigiasi, ekrane parodomas atitinkamas pranešimas.
- Pasibaigus sinchronizacijai, paspauskite **Žr. žurn.** arba pasirinkite **Funkcijos**→ *Žiūrėti žurnalą*, jei norite atidaryti žurnalą, kuriame nurodyta sinchronizacijos būklė (*Baigta* arba *Nebaigta*) ir informacija, kiek

žaidimyne ar serveryje kalendoriaus ar adresų knygos įrašų buvo įtraukta, atnaujinta, ištrinta ar atmesta (nesinchronizuota).

17. Nesklaidumų šalinimas

Maža atminties

Kai rodomi šie pranešimai, žaidimyne lieka mažai laisvos atminties, todėl turite ištrinti kai kuriuos duomenis: *Trūksta atminties veiksmui atlikti. Pirma ištrinkite kai kuriuos duomenis.* arba *Maža laisvos atminties. Ištrinkite kai kuriuos duomenis.* Norėdami pažiūrėti, kokių rūšių duomenis turite ir kiek atminties užima įvairios duomenų grupės, pasirinkite **Priemonės**→**Tvarkyklė** ir **Funkcijos**→**Atmint. informacija**.

Kad nepritrūktų laisvos atminties, retkarčiais ištrinkite šiuos duomenis:

- pranešimus iš programos „Pranešimai“ katalogų „Priėmimo dėžutė“, „Juodraščiai“, „Siunčiamieji“,
- gautus el. laiškus iš žaidimyno atminties,
- išsaugotus tinklalapius,
- atvaizdus iš katalogo „Atvaizdai“.

Jei norite ištrinti adresatų informaciją, kalendoriaus įrašus, skambučių laikmačius, skambučių kainos skaitiklius, žaidimų rezultatus ar kitus duomenis, atidarykite atitinkamą programą ir ištrinkite duomenis.

Jei trinate daug failų ir rodomas kuris nors iš šių pranešimų – *Trūksta atminties veiksmui atlikti. Pirma ištrinkite kai kuriuos duomenis.* arba *Maža laisvos atminties. Ištrinkite kai kuriuos*

duomenis. — bandykite trinti failus po vieną (pradėdami nuo mažiausio).

Kalendoriaus atminties valymas — norėdami iškart ištrinti daugiau nei vieną įrašą, atidarykite mėnesio vaizdą ir pasirinkite **Funkcijos**→**Ištrinti įrašus**→

- *Iki datos* — norėdami ištrinti visus kalendoriaus įrašus iki nurodytos datos. Įveskite datą, iki kurios norite ištrinti visus kalendoriaus įrašus.
- *Visus* — norėdami ištrinti visus kalendoriaus įrašus.

Žurnalo informacijos trynimasis — norėdami ištrinti visą žurnalo turinį, vėliausių skambučių sąrašą ir pranešimų siuntimo ataskaitas, atidarykite „Žurnalą“ ir pasirinkite **Funkcijos**→**Išvalyti žurnalą** arba pasirinkite **Parametrai**→**Žurnalo trukmė**→**Nesaugoti**.

Įvairūs duomenų saugojimo būdai:

- norėdami kopijuoti informaciją į kompiuterį, naudokite programą „PC Suite for Nokia N-Gage game deck“ (žr. 129 psl.),
- siųskite atvaizdus savo el. pašto adresu, tada išsaugokite juos savo kompiuteryje,
- siųskite duomenis „Bluetooth“ ryšiu į kitą suderinamą prietaisą.

Klausimai ir atsakymai

Žaidimyno ekranas

- Klausimas: kodėl kiekvieną kartą, kai įjungiu savo žaidimyną, ekrane trūksta taškelį arba jie yra bespalviai ar pernelyg ryškūs?

Atsakymas: tai yra aktyvios matricos ekranui būdinga savybė. Jūsų žaidimyno ekrane yra daugybė elementų, valdančių taškelius. Ekrane gali šiek tiek trūkti, būti bespalvių ar ryškių taškelių.

„Bluetooth“

- Klausimas: kodėl negaliu išjungti „Bluetooth“ ryšio?
Atsakymas: jei kitas prietaisas sudaro ryšio porą su jūsų žaidimynu, tačiau duomenų nesiunčia ir palieka įjungtą ryšį, tuomet vienintelis būdas baigti ryšį – visiškai išjungti „Bluetooth“ funkciją. Atidarykite „Bluetooth“ programą ir pasirinkite *Bluetooth*→*Išjungtas*.

- Klausimas: kodėl negaliu aptikti savo draugo prietaiso su įjungta „Bluetooth“ funkcija?
Atsakymas: patikrinkite, ar jūsų abiejų prietaisuose įjungta „Bluetooth“ funkcija.

Patikrinkite, ar tarp prietaisų nedidesnis nei 10 metrų atstumas ir tarp jų nėra sienų ar kitų kliūčių. Patikrinkite, ar kitame prietaise neįjungtas „Paslėptas“ režimas.

Daugiaformačiai pranešimai

- Klausimas: ką daryti, jei žaidimynas praneša, kad negali priimti daugiaformačio pranešimo, nes visa atmintis užimta?

Atsakymas: reikalingos atminties kiekis nurodytas klaidos pranešime: *Pranešimui priimti trūksta atminties. Pirmą ištrinkite kokius nors duomenis*. Norėdami pažiūrėti, kokių rūšių duomenis turite ir kiek atminties užima įvairios duomenų grupės, pasirinkite **Priemonės**→**Tvarkyklė** ir **Funkcijos**→*Atmint. informacija*. Kai atlaisvinatė atminties, daugiaformačių pranešimų centras automatiškai vėl bando siųsti daugiaformačius pranešimus.

- Klausimas: ką daryti, jei žaidimynas praneša: *Neįmanoma priimti daugiaformačio pranešimo. Ryšiu naudojasi kita programa*?

Atsakymas: išjunkite visus aktyvius duomenų ryšius. Jei naršyklė ar el. paštas savo duomenų ryšiui naudoja kitą sąsajos adresą, daugiaformačių pranešimų priimti negalima.

- Klausimas: kaip baigti duomenų ryšį, jei žaidimynas vis užmezga jį iš naujo? Pranešimai: *Priimamas pranešimas* arba *Bandoma dar kartą priimti pranešimą* parodomi trumpai. Kas vyksta?

Atsakymas: žaidimynas bando priimti daugiaformatį pranešimą iš daugiaformačių pranešimų centro. Patikrinkite, ar nustatėte teisingas daugiaformačių pranešimų parametrų reikšmes ir telefonų numeriuose ar adresuose nėra klaidų. Pasirinkite **Pranešimai** ir **Funkcijos**→*Parametrai*→*Daugiaform. pranešimas*. Galite šiais būdais nustatyti, kad žaidimynas nebebandytų įjungti duomenų ryšio: pasirinkite **Pranešimai** ir **Funkcijos**→*Parametrai*→*Daugiaform. pranešimas*.

- Jei norite, kad daugiaformačių pranešimų centras išsaugotų pranešimą kitam kartui, pavyzdžiui, kai

baigsite tikrinti savo parametrus, pasirinkite *Gavus pranešimą*→ *Priimti vėliau*. Padarius šį pakeitimą žaidimynas vistiek turi siųsti informaciją į tinklą. Norėdami vėliau priimti pranešimą, pasirinkite *Priimti nedelsiant*.

- Jei norite atmesti visus priimamus daugiaformačius pranešimus, pasirinkite *Gavus pranešimą*→ *Atmesti praneš.* Atlikus šį pakeitimą, žaidimynas turi siųsti tinklui informacinius pranešimus, o daugiaformačių pranešimų centras ištrins visus daugiaformačius pranešimus, kurie turi būti atsiųsti jums.
- Pasirinkite *MMS priėmimas*→ *Išjungtas*, jei norite ignoruoti visus priimamus daugiaformačius pranešimus. Atlikus šį pakeitimą, žaidimynas nebebandys kreiptis į tinklą dėl daugiaformačių pranešimų.

Atvaizdai

- Klausimas: ar tam tikro formato atvaizdą gali atidaryti mano telefonas?
Atsakymas: apie naudojamus atvaizdų formatus skaitykite 64 psl.

Muzika

- Klausimas: kodėl į žaidimyną negaliu įkelti muzikos takelių?
Atsakymas: patikrinkite, ar yra pakankamai laisvos vietos atminties kortelėje. Jei reikia, ištrinkite keletą muzikos takelių iš atminties kortelės.

Žaidimai

- Klausimas: kodėl negaliu žaisti pasirinkto žaidimo?
Atsakymas: patikrinkite, ar įdėta būtent pasirinkto žaidimo atminties kortelė.

Pranešimai

- Klausimas: kodėl negaliu pasirinkti adresato?
Atsakymas: jei „Adresų knygoje“ negalite pasirinkti adresato, reikia adreso kortelėje nėra telefono numerio arba el. pašto adreso. Atidarę „Adresų knygą“, papildykite adreso kortelę trūkstama informacija.

Kalendorius

- Klausimas: kodėl nėra savičių numerių?
Atsakymas: jeigu tvarkydami „Kalendoriaus“ parametrus nustatėte, kad savaitė prasideda ne pirmadieniu, o kokia nors kita diena, tuomet savičių numeriai nerodomi.

Naršyklė

- Klausimas: *Nenustatytas teisingas kreipties taškas. Nustatykite ji, atidarę naršyklės parametrus.*
Atsakymas: nustatykite teisingus naršyklės parametrus. Pasiteiraukite savo interneto paslaugų teikėjo. Žr. „Žaidimyno parengimas naršyklės paslaugoms“, 111 psl.

Žurnalas

- Klausimas: kodėl rodomas tuščias žurnalas?
Atsakymas: tikriausiai įjungėte įrašų atranką, ir žurnale nėra ryšio įvykių, atitinkančių pasirinktą atrankos kriterijų. Norėdami peržiūrėti visus įvykius, pasirinkite **Funkcijos**→ *Atrinkti*→ *Visus ryšius*.

Ryšys su kompiuteriu

- Klausimas: kodėl man nepavyksta įjungti ryšio tarp žaidimyno ir suderinamo kompiuterio?
Atsakymas: patikrinkite, ar jūsų kompiuteryje yra įdiegta ir veikia programa „PC Suite for Nokia N-Gage“. Žr. vadovą „**Installation guide for PC Suite**“, pateiktą kompaktinės plokštelės skyriuje „Software“. Išsamiau apie programos „PC Suite for Nokia N-Gage“ naudojimą skaitykite jos **interaktyviame žinyne**.





Pastaba: „PC Suite“ neveikia, kai naudojamas USB kabelis — šią programą naudokite tik su „Bluetooth“ ryšiu.

Kreipties kodai



- Klausimas: koks mano slaptažodis atitinka užrakto, PIN ir PUK kodus?
Atsakymas: gamykloje nustatytas užrakto kodas yra **12345**. Jei pamiršote ar pametėte savo užrakto kodą, kreipkitės į žaidimyno pardavėją.
Jei pamiršote ar pametėte PIN ar PUK kodą, arba tokio kodo apskritai negavote, kreipkitės į savo tinklo paslaugų teikėją. Dėl informacijos apie slaptažodžius kreipkitės į kreipties taško teikėją, pavyzdžiui, į komercinių interneto paslaugų

teikėją (IPT), interneto paslaugų teikėją ar tinklo operatorių.

Programa nereaguoja

- Klausimas: kaip uždaryti nebereaguojančią programą?
Atsakymas: atidarykite programų jungimo vaizdą palaikydami paspaudę . Tada suraskite programą ir paspauskite , kad uždarytumėte ją.

Įjungta per daug programų

- Klausimas: kodėl mano žaidimas lėtas?
Atsakymas: įjungta per daug programų. Uždarykite nenaudojamas programas palaikydami paspaudę . Tada suraskite programą ir paspauskite , kad uždarytumėte ją.

„Nokia Audio Manager“

- Klausimas: kodėl nematau piktogramos „N-Gage“?
Atsakymas: Prieš sujungdami savo žaidimyną ir kompiuterį USB kabeliu, patikrinkite, ar jūsų kompiuteryje įdiegta programa „Nokia Audio Manager“.



Pastaba: „Nokia Audio Manager“ neveikia, kai naudojamas „Bluetooth“ ryšys — šią programą naudokite tik prijungę USB kabelį.

18. Informacija apie baterijas

Įkrovimas ir iškrovimas

- Jūsų prietaisą maitina daugkartinio įkrovimo baterija (akumuliatorius).
- Atminkite, kad visos naujos baterijos savybės pasiekiamos tik po dviejų ar trijų pilnų įkrovimo ir iškrovimo ciklų!
- Bateriją galima įkrauti ir iškrauti šimtus kartų, bet galų gale ji vis tiek nusidėvės. Kai veikimo laikas (pokalbių laikas ir laukimo laikas) tampa pastebimai trumpesnis nei įprastai, metas pirkti naują bateriją.
- Naudokite tik šio prietaiso gamintojo aprobuotas baterijas, ir bateriją įkraukite tik gamintojo aprobuotais įkrovikliais. Kai nenaudojate įkroviklio, išjunkite jį iš elektros tinklo. Nepalikite baterijos prijungtos prie įkroviklio ilgiau nei savaitę, nes per didelė įkrova gali sutrumpinti jos veikimo laiką. Jei visiškai įkrauta baterija bus palikta nenaudojama, per kurį laiką ji išsikraus.
- Krašutinės temperatūros gali turėti įtakos baterijos galimybei įsikrauti.
- Bateriją naudokite tik pagal paskirtį.
- Niekada nenaudokite pažeisto įkroviklio arba baterijos.
- Neužtrumpinkite baterijos. Netyčinis užtrumpinimas gali įvykti, kai metalinis daiktas (moneta, sąvaržėlė ar parkeris) prisiliečia prie baterijos „+“ ir „-“ gnybtų (metalinių juostelių ant baterijos), pavyzdžiui, kai atsarginę bateriją nešatės kišenėje arba rankinėje. Užtrumpinus gnybtus, gali sugesti baterija arba prisilietęs daiktas.
- Jei bateriją paliksite karštosiose arba šaltose vietose, pavyzdžiui, uždarytame automobilyje vasaros arba žiemos sąlygomis, sumažės baterijos talpa ir veikimo laikas. Visada stenkitės laikyti bateriją 15°C–25°C (59°F–77°F) temperatūroje. Prietaisas su įkaitusia arba atšalusia baterija gali laikinai neveikti, net kai baterija visiškai įkrauta. Baterijos veikimas neigiamoje temperatūroje yra ypač ribotas.
- Negalima baterijų išmesti į ugnį!
- Nereikalingas baterijas atiduokite vietinių įstatymų nustatytais tarnyboms (pvz., perdirbti). Neišmeskite kaip buitinių šiukšlių.
- Išimkite bateriją tik tada, kai telefonas išjungtas.

19. Priežiūra ir aptarnavimas

Šis prietaisas yra labai kokybiškos konstrukcijos gaminy, todėl su juo reikėtų elgtis atsargiai. Toliau pateikti patarimai padės jums vykdyti garantinius reikalavimus ir naudotis šiuo gaminiu daugelį metų.

- Prietaisą, visas jo dalis ir priedus laikykite ten, kur nepasiekia maži vaikai.
- Neleiskite prietaisui sudrėkti. Krituliuose, drėgmėje ir visų rūšių skysčiuose yra mineralų, kurie koroziškai veikia elektrines grandines.
- Prietaiso nenaudokite ir nelaikykite dulkėtose, purvinose vietose. Gali sugesti jo judančios dalys.
- Prietaiso nelaikykite įkaitusiose vietose. Aukšta temperatūra gali sutrumpinti elektroninių prietaisų veikimo laiką, sugadinti baterijas ir deformuoti arba išlydyti kai kurias plastmasines dalis.
- Nelaikykite prietaiso šaltose vietose. Kai prietaisas įšyla (iki normalios temperatūros), jame gali kondensuotis drėgmė, dėl kurios gali sugesti elektroninių grandinių plokštės.

- Nebandykite atidaryti prietaiso. Būdami nekvalifikuoti galite jį sugadinti.
- Prietaiso negalima mėtyti, trankyti arba purtyti. Šiurkščiai elgdamiesi, galite sulaužyti vidines grandinių plokštes.
- Prietaiso negalima valyti stipriomis cheminėmis medžiagomis, tirpikliais ar stipriais valikliais.
- Prietaiso negalima dažyti. Dažai gali užkimšti judančias dalis ir neleisti gerai veikti.
- Keitimui naudokite tik pateiktą ar aprobuotą anteną. Nepatvirtintos antenos, jų patobulinimai ar priedai gali sugadinti prietaisą. Tuo taip pat galite nusižengti radijo prietaisams taikomiems įstatymams.

Visi aukščiau pateikti patarimai vienodai taikomi jūsų prietaisui, baterijai, įkrovikliui ir bet kokiam priedui. Jei bet kuri iš paminėtų dalių blogai veikia, nuneškite ją į artimiausią kvalifikuotą aptarnavimo tarnybą. Specialistai jums padės ir, jei reikės, prietaisą sutaisys.

20. Svarbios saugumo instrukcijos

Saugus eismas

Vairuodami transporto priemonę nelaikykite prietaiso rankoje. Nedėkite prietaiso ant automobilio sėdynės arba ten, kur jis gali atsilaisvinti susidūrus arba staigiai stabdant.

Atminkite, kad visada svarbiausia — saugus eismas!

Darbo aplinka

Nepamirškite laikytis specialių taisyklių, galiojančių kurioje nors vietoje, ir visada išjunkite prietaisą, kai telefonu ar žaidimų prietaisu draudžiama naudotis arba kai prietaisas gali sukelti trikdžius ar pavojų.

Naudodamiesi prietaisu laikykite jį įprastoje padėtyje.

Kad nepažeistumėte RD trikdymo normatyvų, naudokite tik „Nokia“ aprobuotus priedus. Įjungtą telefoną prie kūno visuomet nešiokite įdėję į „Nokia“ aprobuotą dėklą.

Prietaiso dalys yra magnetinės. Prietaisas gali pritraukti metalinius daiktus, todėl žmonės, naudojantys pagalbines klausos priemones, neturėtų glaudti jo prie ausies, kurioje yra tokia priemonė. Prietaisą visuomet įdėkite į laikiklį, kadangi ausinė gali pritraukti metalinius daiktus. Arti prietaiso nedėkite kredito kortelių ar kitų magnetinių laikmenų, kadangi jose saugoma informacija gali būti ištrinta.

Elektroniniai įrenginiai

Dauguma šiuolaikinių elektroninių prietaisų yra ekranuoti nuo radijo dažnių (RD) signalų. Tačiau tam tikri elektroniniai prietaisai gali būti neekranuoti nuo RD signalų iš mobiliojo prietaiso.

Širdies ritmo reguliatoriai Širdies ritmo reguliatorių gamintojai rekomenduoja, kad tarp rankoje laikomo mobiliojo prietaiso ir širdies ritmo reguliatoriaus būtų išlaikomas mažiausiai 20 cm (6 colių) atstumas, kad būtų išvengta įmanomo širdies ritmo reguliatoriaus trikdymo. Šios rekomendacijos sutampa su „Wireless Technology Research“ atliktais nepriklausomais tyrimais ir rekomendacijomis. Asmenys su širdies ritmo reguliatoriais:

- turėtų visada laikyti prietaisą nuo širdies ritmo reguliatoriaus didesniu nei 20 cm (6 colių) atstumu, kai prietaisas yra įjungtas;
- neturėtų nešioti prietaiso kišenėje prie krūtinės;
- turėtų telefoną glaudti prie ausies, esančios priešingoje pusėje nei širdies ritmo reguliatorius, kad sumažintų įmanomą trikdymą.
- jei dėl kokios nors priežasties įtariate, kad vyksta trikdymas, nedelsdami išjunkite prietaisą.

Pagalbinės klausos priemonės Kai kurie skaitmeniniai mobilieji prietaisai gali trikdyti kai kurias pagalbines klausos priemones. Jei vyksta toks trikdymas, siūlome kreiptis į paslaugų teikėją.

Kiti medicininiai prietaisai Bet kurie radijo siųstuvai, taip pat ir mobilieji prietaisai, veikdami gali trikdyti nepakankamai apsaugotus medicininius prietaisus. Pasikonsultuokite su medicininio prietaiso naudotoju arba gamintoju, kad galėtumėte nuspręsti, ar jie yra pakankamai ekranuoti nuo išorinės RD energijos, arba kai turite šiems asmenims kokių nors klausimų. Išjunkite prietaisą sveikatos priežiūros įstaigose, kai ten iškabintos taisyklės reikalauja tai padaryti. Ligoninės arba sveikatos priežiūros įstaigos gali naudoti įrenginius, kurie gali būti jautrūs išorinei RD energijai.

Transporto priemonės RD signalai gali turėti įtakos motorinėse transporto priemonėse neteisingai įdiegtoms arba nepakankamai ekranuotoms elektroninėms sistemoms (pvz., elektroninėms degalų įpurškimo sistemoms, elektroninėms neleidžiančioms slysti (antiblokavimo) stabdymo sistemoms, elektroninėms greičio kontrolės sistemoms, oro pagalvių sistemoms). Dėl transporto priemonės pasitarkite su gamintoju arba atstovu. Tai pat reiktų pasikonsultuoti su gamintoju dėl bet kokie įrenginio, papildomai įmontuoto transporto priemonėje.

Įstaigose iškabinti įspėjimai Išjunkite prietaisą įstaigoje, kurioje iškabinti įspėjimai reikalauja tai padaryti.

Informaciją apie saugumą žaidžiant vaizdo žaidimus

Priepuoliai nuo regimojo įspūdžio Yra žmonių, kurie, pamatę tam tikrus žaidimų vaizdus, pavyzdžiui, blyksnį šviesą ar raštuotus vaizdus, patiria priepuolį. Netgi žmonėms, kurie niekada nėra patyrę priepuolių ar epilepsijos, gali susidaryti nediagnozuojama būseną, nulemianti epilepsijos smūgius, sukeltus žaidimo vaizdų. Gali būti įvairių šių priepuolių simptomų: svaigulys, mirgėjimas akyse, akių ar veido trukčiojimas, rankų ar kojų traukuliai ar drebulys, orientacijos praradimas, sumišimas ar momentinis sąmonės netekimas. Prasidėjus priepuoliui, traukuliams ar netekus sąmonės, galima rimtai susižeisti.

Pajutę bet kurį minėtų simptomų, nustokite žaisti ir kreipkitės į gydytoją. Suaugusieji, leidžiantys paaugliams (ar vaikams) žaisti, turi stebėti ir klausti vaikų, ar jie nejaučia šių simptomų, kadangi vaikams priepuoliai gali atsirasti dažniau nei suaugusiesiems. Priepuolio nuo regimojo įspūdžio tikimybę galite sumažinti gerai apšviestami patalpa, kurioje žaidžiate, ir nežaisdami, kai esate mieguisti ar pavargę. Jei anksčiau jūs ar kas nors iš jūsų giminės turėjo epilepsijos ar kitokių priepuolių, prieš žaisdami pasitarkite su gydytoju.

Žaiskite saugiai. Ne rečiau kaip kas pusvalandį atsitraukite ir pailsėkite. Jei pradėjote jausti nuovargį ar nemalonų jausmą ar skausmą plaštakose arba rankose, nedelsdami nustokite žaisti. Jeigu saviįjauta negerėja, kreipkitės į gydytoją. Vibracija gali pakenkti traumų gydymui. Neįjunkite vibracijos, jeigu gydotės pirštų, plaštakų, riešų ar rankų kaulus ar sąnarius.

Potencialiai sprogį aplinka

Išjunkite prietaisą būdami tokioje vietoje, kur aplinka potencialiai sprogį, ir pakluskite visiems ženklams ir instrukcijoms. Tokiose vietose kibirkštys gali sukelti sprogimą arba gaisrą, ir dėl to žmonės gali nukentėti ar net žūti.

Vartotojams patariama išjungti prietaisą degalinėse (aptarnavimo stotyse). Vartotojams primenama, kad privaloma laikytis apribojimų dėl radijo įrenginių naudojimo degalų perpylimo stotyse (degalų saugojimo ir paskirstymo vietoje), cheminių medžiagų gamyklose arba ten, kur vykdomi sprogdinimo darbai.

Vietos, kuriose aplinka potencialiai sprogį, dažnai, bet ne visada, aiškiai pažymėtos. Tokios vietos yra laivuose po deniu; cheminių medžiagų perkėlimo arba sandėliavimo įstaigose; transporto priemonėse, naudojančiose suskystintas dujas (pvz., propaną arba butaną); vietose, kurių aplinkiniame ore yra cheminių medžiagų dalelių, grūdėlių, dulkių arba metalo dulkių; ir bet kurioje kitoje vietoje, kur jums įprastai būtų patarta išjungti transporto priemonės variklį.

Transporto priemonės

Tik kvalifikuoti specialistai turėtų aptarnauti arba įdiegti prietaisą transporto priemonėje. Neteisingas įdiegimas arba aptarnavimas gali būti pavojingas ir gali panaikinti prietaiso garantiją.

Dažnai tikrinkite, ar visa mobiliojo prietaiso įranga, esanti transporto priemonėje, pritvirtinta teisingai ir veikia gerai.

Nelaikykite ir neneškite degių skysčių, dujų arba sproglių medžiagų tame pačiame skyriuje kartu su prietaisu, jo dalimis arba priedais.

Atminkite, kad transporto priemonėse, kuriose įrengta oro pagalvė, ji prisipučia su didele jėga. Nedėkite įdiegtos arba nešiojamos mobiliojo ryšio įrangos virš oro pagalvės arba oro pagalvės išsiskleidimo vietoje. Jei dėl neteisingai įdiegtos mobiliojo ryšio įrangos transporto priemonėje prisipūstų oro pagalvė, galima rimtai susižeisti.

Draudžiama naudotis prietaisu oro transporto priemonėse. Išjunkite prietaisą prieš žlipdami į oro transporto priemonę. Mobilųjų prietaisų naudojimas oro transporto priemonėse gali būti pavojingas oro transporto priemonių valdymui, gali sutrikdyti mobiliojo ryšio tinklą ir gali būti neteisėtas.

Nesilaikančiam šių instrukcijų pažeidėjui gali būti apribotos arba nutrauktos telefono paslaugos, jis gali būti patrauktas į teismą arba jam gali būti taikomos abi šios priemonės.



Skambinimas skubios pagalbos tarnyboms



DĖMESIO: šis prietaisas, kaip ir bet kuris mobilusis telefonas, veikia naudodamas radijo signalus, belaidžių ir antžeminių telefono linijų tinklus, taip pat naudodamas vartotojo užprogramuotas funkcijas. Dėl šios priežasties neįmanoma garantuoti ryšio visomis sąlygomis. Todėl norėdami užmegzti ryšį svarbiais atvejais (pvz., prireikus medicininės pagalbos), niekada neturėtumėte pasikliauti vien tik mobiliuoju telefonu.

Skambinti skubios pagalbos tarnyboms gali būti neįmanoma visuose belaidžio ryšio tinkluose arba kai yra naudojamos tam tikros tinklo paslaugos arba telefono funkcijos. Pasiteiraukite vietinių paslaugų teikėjų.

Skambinimas skubios pagalbos tarnybai:

- 1 Įjunkite prietaisą, jeigu jis neįjungtas. Suraskite vietą, kurioje signalas pakankamai stiprus. Kai kurie tinklai gali reikalauti, kad į prietaisų būtų teisingai įdėta galiojanti SIM kortelė.
- 2 Paspauskite  tiek kartų, kiek reikia (pvz., baigti skambutį, uždaryti meniu ir t.t.) norint ištrinti ekrano turinį ir paruošti telefoną skambučiams.
- 3 Surinkite vietinį skubios pagalbos tarnybos numerį (pvz., 112 ar kitą oficialų skubios pagalbos tarnybos numerį). Įvairiose vietose skubios pagalbos tarnybų numeriai skiriasi.
- 4 Paspauskite klavišą .

Jei yra naudojamos tam tikros funkcijos, pirma gali reikėti šias funkcijas išjungti, kad galėtumėte skambinti skubios pagalbos tarnybos numeriu. Perskaitykite šį vadovą ir pasikonsultuokite su vietinio korinio ryšio tinklo paslaugų teikėju.

Kai skambinate skubios pagalbos tarnybos numeriu, nepamirškite perduoti visos būtinos informacijos kaip galima tiksliau. Atminkite, kad jūsų mobilusis prietaisas gali būti vienintelė ryšio priemonė įvykio vietoje – nenutraukite pokalbio tol, kol jums neleis.



Perspėjimas: aplinkoje „Beryšė“ visiškai negalite skambinti, taip pat ir pagalbos telefono numeriais, ir naudoti kitų funkcijų, kurioms reikalingas ryšys su tinklu.

Informacija apie pažymas (SAR)

ŠIO MODELIO TELEFONAS ATITINKA REIKALAVIMUS, TAIKOMUS RADIO BANGŲ TRIKDYMUI.

Jūsų prietaisas yra radijo siųstuvas ir imtuvas. Jis sukurtas ir pagamintas taip, kad neviršytų leistinų radijo dažnių (RD) trikdymo normų, rekomenduojamų tarptautinėse direktyvose (ICNIRP). Šios normos yra išsamių normatyvų dalis, kurios nustato leistinas RD energijos ribas visuomenei. Normatyvus sukūrė nepriklausomos mokslinės organizacijos, periodiškai ir išsamiai vertindamos mokslines studijas. Normatyvuose yra numatyta didelė saugumo normų atsarga, kad visi žmonės, nepriklausomai nuo amžiaus ir sveikatos, būtų saugūs.

Mobilaus telefono trikdymo standartui išreikšti naudojamas matavimo vienetas, vadinamas santykiniu absorbcijos rodikliu (SAR). Tarptautinėse direktyvose nurodytas ribinis SAR – 2,0 W/kg.* SAR buvo matuojamas standartinėse darbo sąlygose, kai prietaisas siuntė aukščiausios numatytos galios signalą įvairiose dažnių juostose. Nors SAR yra apibrėžiamas kaip aukščiausias patvirtintas galios lygis, tačiau tikrasis veikiančio telefono SAR gali būti gerokai mažesnis už maksimalią reikšmę. Taip yra todėl, kad prietaisas sukurtas veikti, parinkdamas tokį galios lygį, kurio pakanka ryšiui su tinklu. Galioja bendra taisyklė: kuo arčiau bazinės stoties antenos esate, tuo mažesnę energiją naudoja mobilusis prietaisas.

Kai šis telefono modelis buvo tikrinamas, ar atitinka standartą, nustatytą naudojimui prie ausies, nustatyta aukščiausia SAR reikšmė 0,37 W/kg. Nors įvairių telefonų SAR reikšmės įvairiose padėtyse gali skirtis, visos šios reikšmės atitinka tarptautinėse direktyvose nustatytus RD trikdymo reikalavimus.

Šis gaminys atitinka radijo dažnių trikdymo normatyvus, kai yra naudojamas įprastoje padėtyje prie ausies arba mažiausiai 1,5 cm atstumu nuo kūno. Prietaisui prie kūno tvirtinti naudojamoje priemonėje, pavyzdžiui, dėkle, diržiniame ar kitokios rūšies laikiklyje, negali būti metalo, ir tokia priemonė turi atskirti prietaisą nuo kūno ne mažesniu nei 1,5 cm atstumu.

* Mobilųjų telefonų, skirtų viešajam naudojimui, SAR norma yra 2,0 W/kg, vidutiniškai tenkanti dešimčiai kūno audinių gramų. Direktyvose yra numatyta didelė saugumo atsarga, kad žmonės būtų apsaugoti papildomai ir būtų įskaityti galimi matavimo netikslumai. SAR reikšmės gali skirtis priklausomai nuo nacionalinių ataskaitų sudarymo reikalavimų ir tinklo dažnio. Informacijos apie SAR kitose vietovėse ieškokite svetainės www.nokia.com informacijos apie gaminį skyriuje.

Rodyklė

A

Adresatai

Duomenų importas 61

Adresatų grupės 60

Kelių narių įtraukimas tuo pačiu veiksmu 61

Narių pašalinimas 61

Adresų grupės

Skambėjimo tonų siejimas 60

Adresų knyga

Duomenų importas 103

Adresų kortelės

Balso žymekliai 57

Balso žymeklių keitimas 59

Balso žymeklių klausymas 59

Balso žymeklių susiejimas 58

Balso žymeklių trynimas 59

DTMF tonų patalpinimas 22

Greitai renkamų numerių siejimas 59

Nuotraukų įterpimas 56

Pirminių numerių ir adresų nustatymas 57

Sinchronizacija su išoriniais prietaisais 130

Skambėjimo tonų pašalinimas 60

Skambėjimo tonų siejimas 60

Animacija 63

Aplinka 97

Parametrai 97, 99

Pervardijimas 98

Aplinka „Beryšė“ 98

Apribotas rinkimas 51

Ataskaitos 72

Atminties kortelė 27

Atblokavimas 29

Atkūrimas 28

Atminties kiekis 29

Atsarginė kopija 28

Formatavimas 28

Slaptažodis 28

Vaizdo įrašai 27

Atminties valymas

Kalendoriaus įrašai 132

Žurnalo informacija 132

Atsiliepimas į skambutį 20

Automatinis 54

Atvaizdai 62

Atvaizdo informacijos peržiūra 64

Formatai 64

Grafinių pranešimų katalogas 64

Kitos dalies rodymas 63

Mastelio keitimas 63

Pasukimas 63

Pridėjimas prie adreso kortelės 56

Tiesiogiai klavišais valdomos

funkcijos, kai atidarytas

atvaizdų peržiūros vaizdas 63

Tvarkymas 64

Vaizdas per visą ekraną 63

Automatinis atsiliepimas 54

B

Balso pašto dėžutė 19

Numerio keitimas 19

Skambučių peradresavimas į balso pašto dėžutę 22

Balso pranešimai 19

Balso žymekliai 57

Keitimas 59

Klausymas 59

Skambinimas 58

Susiejimas 58

Termino paaiškinimas 55

Trynimas 59

Balso žymeklių įrašymas 58

Bendroji atmintis 16

Blokavimo kodas 50

Bluetooth 124

Duomenų priėmimas 128

Duomenų siuntimas 126

Gamintojo nustatytas ryšio kodas 127
Išjungimas 129
Parametrai 125
Prašymai sudaryti ryšio porą 127
Prašymai įjungti ryšį 127
Prietaisų piktogramos 127
Ryšio būklės simboliai 127
Ryšio kodas, termino paaiškinimas 127
Ryšio poros nutraukimas 128
Ryšio poros sudarymas 126
Trumpi suporuotų prietaisų pavadinimai 128
Unikalūs prietaiso adresai 126

D

Darbai 105
Data, parametrai 49
Daugelio dalyvių žaidimai 31
Daugiaformačiai pranešimai 78
Garso įrašų kartojimas 84
Garsų atkūrimas 84
Kūrimas 79
Peržiūra 83
Didelės spartos duomenų ryšys, termino paaiškinimas 45
Diktofonas 110
Diktofonas, garsų įrašymas 110
DNS, domenų pavadinimų paslauga, termino paaiškinimas 48

DTMF tonai, termino paaiškinimas 21
Duomenų importas
Adresatai 61
Adresų knyga 103
Duomenų ryšys
Simboliai 10

E

Ekrano užsklanda
Parametrai 42
Ekranvaizdis 65
El. paštas 81
Atidarymas 88
Išjungtas ryšys 87
Įjungtas ryšys 86
Parametrai 94
Priedai 88
Priedų išsaugojimas 89
Priėmimas iš pašto dėžutės 87
Tolima pašto dėžutė 86
Trynimasis 89

F

Failų formatai
JAD ir JAR 121
MP3 40
M3U 40
SIS failas 121
.AAC 40
„RealOne Player“ 67
Fono paveikslėlis
Žr. „Parametrai, Bendri“

Formatas „vCard“ 60

G

Garsai 97
Asmeninio skambėjimo tono pašalinimas 60
Garsiakalbio įjungimas
Garsiakalbis 14
Išjungimas 15
Įjungimas 14, 15
Garso failai
Žr. „Garso / vaizdo failai“
Garso valdymas 14
Pokalbio metu 18
Garso / vaizdo failai
Atkūrimas 68
Failų formatai 67
Termino paaiškinimas 67
GIF animacija 63
GPRS
Žr. „Paketinginiai duomenys“
Greitai jungiamos funkcijos programoje „Atvaizdai“ 63
Greitas 59
Greitas rinkimas 59
Skambinimas 19

H

HSCSD
Žr. „Didelės spartos duomenų ryšys“

I

- Informacija apie baterijas 136
- Informacija apie saugumr
 - Priežiūra ir aptarnavimas 137
- Informacija apie saugumą
 - Darbo aplinka 138
 - Elektroniniai prietaisai 138
 - Potencialiai sprogį aplinka 140
 - Saugus eismas 138
 - Skambučiai skubios pagalbos tarnyboms 140
 - Transporto priemonės 140
 - Vaizdo taidimai 139
- Interaktyvūs paaiškinimai 12
- Interneto kreipties taškai (IAP)
 - Žr. „Kreipties taškai“
- IP adresas, termino paaiškinimas 48
- ISDN, termino paaiškinimas 47
- Iš anksto apmokėtos SIM kortelės 24
- Išjungimas
 - Bluetooth 129
 - Kalendoriaus signalas 103
 - Žadintuvas 108
- Išjungtas ryšys 87
- Iškarpimas
 - Tekstas 76
- Į
- Įdėjimas
 - Tekstas 76
- Įjungtas ryšys 86

Įrašymas iš išorinio šaltinio 34

Įrašymas iš radijo 36

J

JAD ir JAR failai 121

„Java“

Žr. „Programos“.

K

Kaip pradėti dviejų dalyvių žaidimą 30

Kaip pradėti kelių dalyvių žaidimą 31

Kalba

rašymui 41

Kalendorius 100

Įrašų siuntimas 103

Kalendoriaus įrašų laukeliai 101

Kelių įrašų trynimasis vienu metu 132

Parametrai 103

Signalas 103

Signalų išjungimas 103

Simboliai 102

Sinchronizacija su išoriniais prietaisais 130

Vaizdai 101

Katalogai, kūrimas, failų tvarkymas kataloguose 13

Keitiklis 106

Matavimo vienetų keitimas 106

Nauji valiutų kursai 107

Valiutų konvertavimas 107

Valiutų pavadinimų keitimas 107

Kompaktinė plokštelė 129

Kompiuterio jungtis 129

Kompiuteris

Prijungimas 129

Kompozitorius 108

Garso stiprumo reguliavimas 108

Tempo reguliavimas 108, 109

Tono stiliaus nustatymas 109

Tonų klausymas 108

Konferencinis ryšys 19

Kopijavimas

Adresatų informacijos kopijavimas iš SIM kortelės į žaidimyno atmintį ir atvirkščiai 55

Tekstas 76

Kreipties kodai 49

Kreipties taškai 44

Parametrai 46

Parametrai, papildomi 48

Kreipties taškai, termino paaiškinimas 44

Paslaugos teikėjas, termino paaiškinimas 44

Kūrimas

Adresų kortelės 55

L

Laikas, parametrai 49

Laikinoji atmintis, termino paaiškinimas 116

Turinio ištrynimasis 116

Laikrodė 107
 Parametrai 107
 Signalas 108
Laisvų rankų režimas
 Žr. „Garsiakalbis“
Laisvų rankų įranga su mikrofonu 15
Laukimo režimas 9
 Parametrai 42
 Simboliai 10
M
Mano katalogai 85
Mastelio keitimas 63
Maža atminties
 Informacijos apie naudojamą
 atmintį peržiūra 29, 123
 Nesklaidumų šalinimas 132
Meniu 11
 Meniu klavišas 11
 Pagrindinio meniu pertvarkymas
 11
Modemas
 Žaidimyno kaip modemo
 naudojimas 129
Mokesčiai
 Paketiniai duomenys 45
Muzika 32
 įrašymas 34
Muzikiniai failai
 Žr. „Garso / vaizdo failai“
Muzikos grotuvas 32

Muzikos klausymas 33
Muzikos takelių perkėlimas
 Žr. „Nokia Audio Manager“
N
Naršyklė
 Naršyklės kreipties taškai
 (žr. „Kreipties taškai“)
 Paslaugų pranešimai 85
 Paslaugų pranešimų parametrai 95
Nesklaidumų šalinimas 132
Neveikli būseną
 Žr. „Laukimo režimas“
„Nokia Audio Manager“ 37
Nuorodos
 kataloge „Svarbūs“ 104
Nuotraukos
 Peržiūra 62
Nuspėjamas tekstas įvedimas 74
Išjungimas 76
Patarimai 75
P
Paieškos laukelis 14
Paketiniai duomenys 45
 Duomenų skaitiklis 26
 Kaina 45
 Parametrai 49
 Ryšio laikmatis 26
 Termino paaiškinimas 45
Paketinių duomenų kaina 45

Parametrai
 Apribotas rinkimas 51
 Bendri 41
 Blokavimo kodas 50
 Bluetooth 125
 Data ir laikas 49
 Ekranas 42
 El. paštas 94
 Garsai 97, 99
 Kalendorius 103
 Kreipties kodai 49
 Laikrodė 107
 Naršyklės paslaugų pranešimai 95
 Pažymos 51
 PIN kodas 50
 Pranešimai 91
 Pranešimai, katalogas „Išsiųsti“ 96
 Priedai 54
 Prietaiso parametrai 41
 Programos („Java™“) 120
 „RealOne Player“ 69
 Ryšys 44
 Saugumas 49
 Skambučiai 26
 Skambučio peradresavimas 22
 Skambučių draudimas 53
 Tinklo naujienų paslauga 95
 Trumpi pranešimai 92
Parametrų nustatymas 66
Parsisiuntimas 115

Paslaugos
 Naršymas 114
 Ryšio įjungimas 112
 Ryšių baigimas 116
Paslaugų komandų redaktorius 91
Pašto dėžutė 86
 Atsijungimas 88
Pažymos 51
 Pasitikėjimo parametrai 52
Peržiūra
 Atvaizdai 62
 GIF animacija 63
PIN kodas 50
 Atblokavimas 50
Praleisti skambučiai 23
Pranešimai
 Daugiaformačiai pranešimai 78
 El. laiško rašymas 81
 Grafiniai pranešimai 78
 Katalogo „Išsiųsti“ parametrai 36
 Mano katalogai 85
 Pagrindinis vaizdas 71
 Parametrai 91
 Paveikslėlių iš grafinių pranešimų išsaugojimas 64
 Pranešimai SIM kortelėje 90
 Priėmimo dėžutė 82
 „Siunčiamieji“ 90
 Siuntimo ataskaitos 72
 Tekstiniai pranešimai 77

Teksto rašymas 73
Pranešimų klausymas 19
Priedai
 Parametrai 54
 Peržiūra 88
 Priėmimas 88
Priemonės
 Žr. skyrių „Tvarkyklė – programų įdiegimas“
Priimti skambučiai 23
Priėmimas
 Duomenys „Bluetooth“ ryšiu 128
 Skambėjimo tonai, operatoriaus simboliai ir parametrai, žr. „Specialieji („smart“) pranešimai“
Programinė įranga
 Pašalinimas 123
 Įdiegimas 122
 „SIS“ failo siuntimas į jūsų žaidimyną 122
Programinės įrangos pašalinimas 123
Programinės įrangos įdiegimas 122
Programos 118
 „Java“ programos atidarymas 119
 „Java“ programos išdiegimas 120
 „Java“ programos parametrai 120
 „Java“ programos įdiegimas 119
Programų perjungimas 12

R

Radijas 34
Radijo kanalo paieška 35
Radijo klausymas 34
Radijo naudojimas 36
Rašymas 73
 Nuspėjamas tekstas įvedimas 74
 Nuspėjamas teksto įvedimas, išjungimas 76
 Tradicinis teksto įvedimas 73
„RealOne Player“ 67
 Failų formatai 67
 Garso valdymas 69
 Srautinė transliacija 68
 „Media guide“ 68
Redagavimas
 Adresų kortelės 56
 Kalendoriaus įrašai 100
 Tekstas 73
Rinkimas balsu 57
Rinkti numeriai 23
Ryšio parametrai 44
Ryšio poros sudarymas, termino paaiškinimas 127
Ryšio simboliai
 Bluetooth 127
 Duomenų ryšys 10
Ryšų duomenys
 Žr. „Skambučiai“

S

Saugumas

Kreipties kodai 49

Parametrai 49

Saugumo pažymos 51

Signalo kartojimas 108

SIM kortelė

Pranešimai 90

SIM pranešimų peržiūra 26

Vardai ir numeriai 26

Vardų ir numerių kopijavimas 55

Simboliai 10

Duomenų ryšys 10

Kalendoriaus įrašai 102

Sinchronizacija

Žr. „*Sinchronizacija su išoriniais prietaisais*“.

Sinchronizacija su išoriniais

prietaisais 130

SIS failas 121

„Siunčiamieji“ 90

Siuntimas

Adresų kortelės, vizitinės kortelės 60

Duomenys „Bluetooth“ ryšiu 126

Garso / vaizdo failai 69

Kalendoriaus įrašai 103

Vaizdo įrašai 69

Siuntimo ataskaitos 72

Skaičiuoklė 105

Skambinimas 18

Naudojant balso žymeklį 58

Skambučiai

Apmokėjimo vienetai 24

Atsiliepiamas 20

Atsisakymas 20

Greitas rinkimas 19

Kainos limitas 24

Katalogo „Adresų knyga“ naudojimas 18

Konferencinis ryšys 19

Paieška pagal kriterijų 25

Parametrai 26, 43

Peradresavimas 20

Peradresavimo parametrai 22

Perjungimas 21

Pokalbio metu veikiančios funkcijos 21

Praleisti 23

Priimti 23

Rinkti 23

Tarptautiniai 18

Trukmė 24

Turinio trynimas 26

Vėliausi skambučiai 22

Skambučiai skubios pagalbos

tarnyboms 140

Skambučių atsisakymas 20

Skambučių draudimas 53

Skambučių kainos limitas 24

Nustatytas paslaugos teikėjo 24

Skaitiklio rodmenų anuliavimas 25

Skambučių peradresavimas 20

Skambučių perjungimas 21

Skambėjimo tonai 97

Atskiro skambėjimo tono siejimas 60

Nutildymas 20

Parametrai 97, 99

Priėmimas su specialiuoju pranešimu 84

Slaptažodis

Atminties kortelė 28

Specialieji pranešimai

Priėmimas 84

Siuntimas 77

Srautinė transliacija

Termino paaiškinimas 68

„Svarbūs“

Nauja nuoroda 104

SyncML

Žr. „*Sinchronizacija su išoriniais prietaisais*“.

T

Tekstiniai pranešimai 77

Rašymas ir siuntimas 77

Tekstinės formos 86

Teksto įvedimas 73

Telefonų knyga
 Žr. „Adresų knyga“
Tinklo naujienų paslauga 91
Tinklo pazonės informacija 53
Tolima pašto dėžutė 86
 Atsijungimas 88
Tonai 97
Tradiciinis teksto įvedimas 73
Transliaciniai pranešimai 91
Trumpų pranešimų centras
 Naujas 92
Trynimas
 Adresų kortelės 56
 Kalendoriaus įrašai 101
 Skambučiai 26
 Skambučių kainos skaitikliai 25
 Vėliausių skambučių sąrašas 23
Tvarkymas
 Meniu 11

U

USSD komandos 91
Užrašai 107

V

Vaizdeliai
 Adreso kortelėje 56
Vaizdo grotuvas
 Žr. „RealOne Player“
Vaizdo parametrai 42
Vaizdo įrašai
 Žr. „Garso / vaizdo failai“

Vaizdo įrašo atkūrimas 68
Veikimas programų fone 65
Vienetų keitiklis 106
Vizitinė kortelė, termino
 paaiškinimas 60
 Siuntimas 60
Vėliausių skambučių sąrašas 22
 Praleisti skambučiai 23
 Priimti skambučiai 23
 Rinkti numeriai 23
 Skambučių kaina 24
 Skambučių kainos limitas 24
 Skambučių kainos vienetai 24
 Skambučių sąrašų trynimas 23
 Skambučių trukmė 24

W

WAP

Naršyklės atminties turinio
 ištrynimas 116
Piktogramos 113

X

XHTML naršyklė 111
XHTML, termino paaiškinimas 111

Ž

Žadintuvas 108
 Signalų kartojimas 108
Žaidimai 30
Žaidimo pradžia 30
Žurnalas 22
Žyma, termino paaiškinimas 113